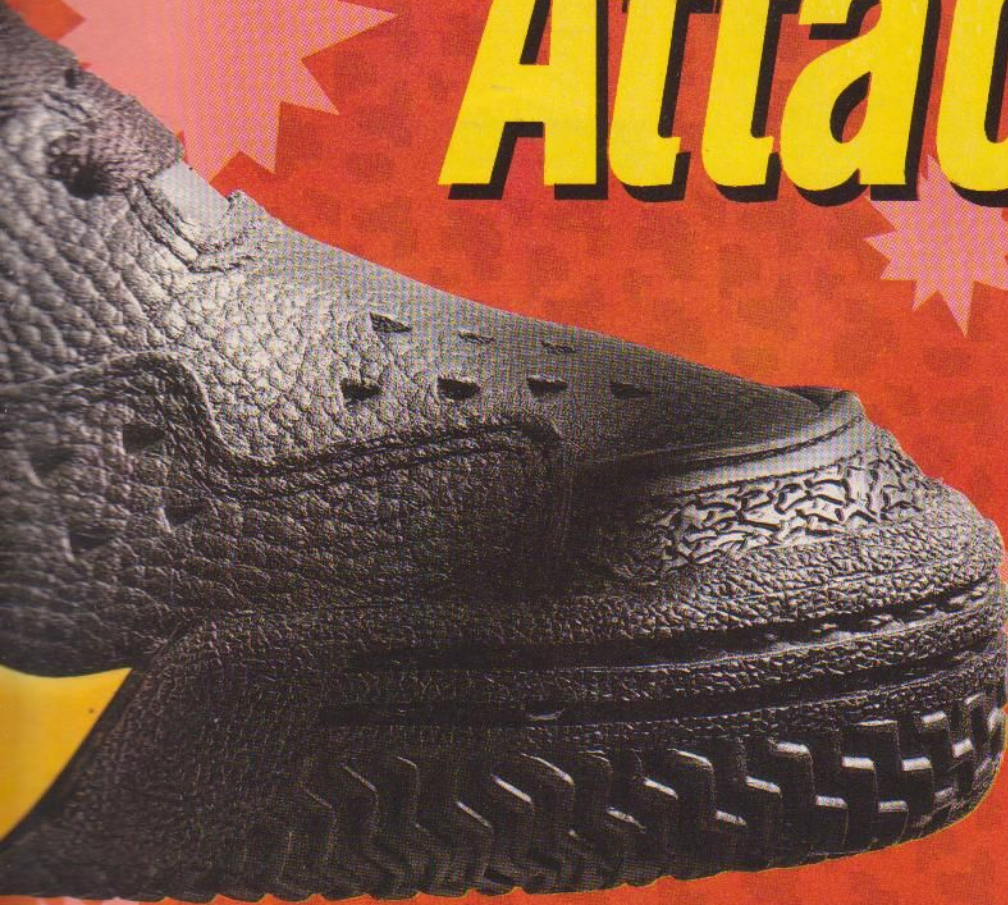
WORLDSIDE
DHA
AKITOM
O TÊNIS DE BASQUETE ATTACK É O MESMO QUE OS JOGADORES

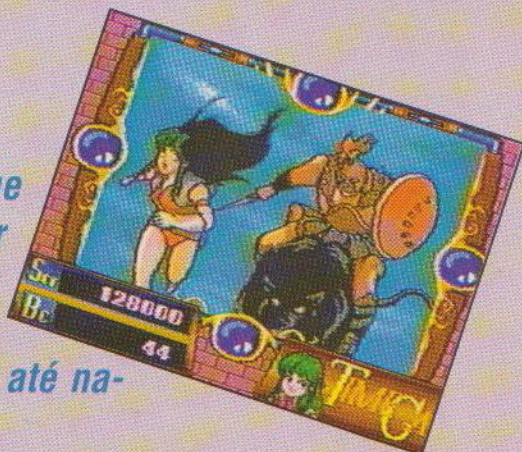
Mova
suas tropas!
Attack!
DHARMA
DHARMA
UIPE DHARMA - YARA DE FRANCA USAM NOS JOGOS DA LIGA NACIONAL!

START

STREET FIGHTER 2 TURBO HYPER FIGHTING SNES

Enfim o cartucho que você esperava. Dá pra jogar com os chefes em quatro velocidades diferentes e com uma renca de golpes novos

SEGA CD

TIME GAL

Um CD de ação que não deixa o jogador respirar. Gal enfrenta dinossauros, gladiadores e até naves estelares

NINTENDO

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

É isso mesmo: os sapos e os irmãos Lee unidos numa superaventura espacial

SHOTS

MAIS 26 NOVIDADES

Confira os principais lançamentos das softwarehouses Acclaim, Electronic Arts, Capcom, Konami e Tengen

SUPER NES

MEGA DRIVE

NINTENDO

MASTER SYSTEM

PC

ARCADES

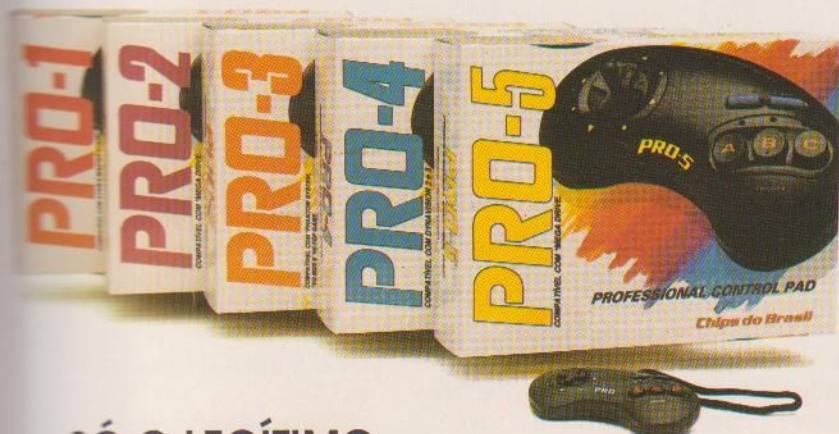
SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · PC · ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

QUERO PRO"

NA HORA DA COMPRA NÃO SE ENGANE COM AS "IMITAÇÕES". SE TENTAREM TE "EMPURRAR" OUTRA MARCA, MOSTRE ESTE ANÚNCIO.

IMAGE

SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO

PRO-1 COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM • *Design anatômico • Chaveamento para os dois sistemas • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.*

PRO-2 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas • Leds indicadores de power e turbo • Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável.*

PRO-3 COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo.*

PRO-4 COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3 • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo • Saída para fone de ouvido.*

PRO-5 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • *Design anatômico • Manche do direcional removível • Acionamento com borrachas condutivas.*

Chips do Brasil

A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

*Lojas Americanas • Mesbla • **SP:** Fotóptica • Foto Elite • Eletrônica Catv • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Efigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Convertion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relojoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relojoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Supermercados D'Avó • **INTERIOR:** Skina Magazine • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatel • Fernando's • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentécnica • Visótica • **RJ:** Fotomania • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W, Shock • Telerio • Onda • Léo Foto • Ótica Suíça • Carrefour • Fotológica • Sójogos • Deplá • Chame Distribuidora • Neo Boy • **MG:** Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • B. Shock • Brasimac • Sendas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • Casa Assis • **PR:** Hermes Macedo • Game Center • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Audio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • J. Matsukura • Covitec • All Games • Yes • Opsom • Fantasia Games • Carrefour • **SC:** Som Maior • Lojas York • World Games • K.G. • Casa Benedetti • Bellini • Foto Loss • Lojas Klein • Fialho • **RS:** Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons • **CE:** Eletrônica Adial • Top Dàta • Eletroeletrônica • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Lojas Paraíso • Vital Games • Galaxian Games • **PE:** Game System • Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Master Brinquedos • Watt • **DF:** Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • **GO:** Brasimac • **RN:** Game Mania • **PA:** Fox Video • **MS:** Brasimac • A. Shock • Tociyassu • Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES:** Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relojoria Vieira • Novex • **BA:** Brudan Som • Comaquel • Dan Shock • Sakurai Ito • Interom • **MA:** Zona Franca*

LAND OF ILLUSION (Master)

Estou ficando louco! Não consigo encontrar o chefe do ovo na fase do Deserto.

ALBERTO PARENTI NETO
Ijuí, RS

Não é à toa que você está desesperado, Alberto. O esquema é bem complicadinho. Logo no começo da fase, você verá uma chave. OK, só que não há acesso direto para a saída. Vá pela direita até chegar a um local com marcador de tela e duas portas. Entre na porta de baixo. Chegando a um piso com duas escadas, três blocos e espinhos flutuantes, só restará uma saída para você continuar subindo. Faça o seguinte: da direita para a esquerda, coloque o primeiro bloco sobre o terceiro para isolar os espinhos no lado esquerdo. Seja esperto , pegue o bloco que sobrou e suba para o outro andar, pulando os blocos que você empilhou. UFA!!! Finalmente você encontrará sua amada Minie e ela dirá para você voltar ao deserto. Seja um bom namorado e atenda o seu pedido. Volte, entre na pirâmide e mate a cobrinha que está no ovo. Dá um trampo danado, mas não tem erro. É só seguir estes passos com toda atenção, OK?

FLASHBACK (Mega)

Gostaria de saber umas manhas para este jogo cabeça. Mais uma perguntinha: o que devo fazer para ficar sócio da AÇÃO GAMES

ANSELMO R. COELHO
Belo Horizonte, MG

AÇÃO GAMES não tem sócios, Anselmo. A nossa seção Clube é o espaço para vocês, fiéis leitores, trocarem, venderem e comprarem games e consoles. Quanto ao game, anote as passwords para o nível Easy.

1) PIXEL
2) BESTY
3) PANCHO
4) STUDIO
5) TOHO
6) AKANE
7) INCBIN

STREET FIGHTER 2 (Nintendo)

Help, please! Como faço para dar o Spinning Bird Kick, da Chun-Li?

ANDRÉ A. PEREIRA
Recife, PE

Este golpe é conhecido como Cyclone Kick, aquele helicóptero muito louco que Chun-Li usa para arrasar seus adversários. Anote aí: para baixo, para cima + B. Só um toque: como este game é pirata, os comandos podem variar de cartucho para cartucho. Boa sorte!

BATMAN RETURNS (Super NES)

Pelo amor de Deus! Como faço para matar o último chefe deste game. Estou até pensando em suicídio...

TIAGO M. B. ALMEIDA
Euclides da Cunha, BA

Que papo é este de suicídio, Tiago? Corta essa, rapaz! Além de não valer a pena (de jeito nenhum), o último chefe da Volta do Morcego é meio baba. Primeiro, você enfrenta um subchefe duplo que é fera com espadas. Use voadoras e acabe com ele. Logo em seguida, um enorme pato amarelo surgirá. Seu ponto vulnerável é a cabeça. Mande ver nos bat-rangues e nas voadas espertas. O último inimigo é o Pingüim. Parta para o tudo ou nada: use bombas e bat-rangues para se livrar dele e ver o belo final do game.

PRINCE OF PERSIA (Super NES)

Estou com problemas na fase 18. Depois de matar o guarda, eu corro para saltar e preciso me agarrar à porta que se fecha em poucos segundos. Já tentei inúmeras vezes, mas a tábua cede e não consigo me agarrar antes de cair. Sacou o drama? Qual a solução?

HELOÍSA H. BELLOTI
São Paulo, SP

Você está fazendo quase tudo certo, Heloísa. Depois de saltar, agarre-se no pé da porta. Se você ficar pendurada na lajota acima dela, dança mesmo. O lance é se segurar no pé da porta, OK?

GREENDOG (Mega)

Gostaria de saber os códigos de Game Genie para os seguintes jogos: Golden Axe 1 e 2, Splatterhouse 2, Capitão América, Pit Fighter e Greendog.

LEONARDO L. MACHADO
Recife, PE

Os códigos para Golden Axe 1 e 2 estão no livrinho que vem junto com o Game Genie, Leonardo. Quanto a Splatterhouse 2, Capitão América e Pit Fighter, não sabemos de nenhuma maravilha com o Game Genie. Para você não ficar mal, eis um código supimpa para o game do surfista desajeitado. Vidas infinitas: ATNT-AA4E. Este código está no novo livro para o Game Genie de Mega lançado nos States.

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

FRUSTRADO

Tentei tirar foto do meu recorde do game Papaléguas duas vezes, mas elas não saíram. Por isso não pude participar do Campeonato Nescau. Vocês vão ter outro concurso como este? Quando?

FELIPE A. DE SOUZA
Rio de Janeiro, RJ

Ano que vem tem mais, Felipe. Pretendemos realizar muitos outros campeonatos ainda. Pode ir treinando tirar fotos da sua TV para não perder o próximo, tá?

SF2 PARA MEGA

Não encontro este game em nenhum lugar. Gostaria que vocês publicassem os comandos para os golpes especiais dos chefes e os movimentos novos dos outros personagens.

DANIEL MENDES ALMEIDA
Niterói, RJ

Claro que você não encontra, Daniel: o game só sai em setembro. Você deve ter ficado confuso com as matérias publicadas por outras revistas, que mostravam o jogo como se ele já tivesse saído. Mas isso ainda não aconteceu, e só quando tivermos o game aqui na redação é que poderemos dar uma matéria 100% correta para os nossos leitores. Valerá a pena esperar.

COMPATIBILIDADE

Experimentei usar um cartucho americano em meu Mega japonês e não funcionou. Em compensação, o jogo entrou normalmente no Mega brasileiro. Por quê?

JEFFERSON M. ANDRADE
Feira de Santana, BA

Já explicamos várias vezes que, nos últimos meses, os jogos produzidos pela Sega no Japão e nos Estados Unidos são diferentes. Os cartuchos têm um programinha interno que "reconhece" o console em que está sendo colocado. Assim, cartuchos japoneses só funcionam com consoles japoneses e cartuchos americanos só funcionam com consoles americanos ou brasileiros.

NOMES

O que significa o M, de M. Bison e o E, de E. Honda, personagens do SF2?

KENDJI JURA
Palhoça, RS

M é de Mike e E é abreviação de Edmond. Engraçado, um lutador de sumô chamado Edmond!

GERAÇÃO

Os videogames de quarta geração ficaram ultrapassados com os CDs?

PETER S. SHARP
São Conrado, RJ

De jeito nenhum, Peter. Afinal, os CD ROM são acessórios dos próprios consoles de quarta geração (16 bits). O maior mérito do CD ROM é possibilitar que os jogos tenham muito mais memória, mas isso não quer dizer que eles pertençam a uma nova geração.

ACESSÓRIOS	US$
ADAPTADOR P/ NINTENDO 60/72	6,00
ADAPTADOR S.FAMICON/S.NESS	10,00
CONTROLE P/ S.NESS	19,00
CONTROLE P/S.NESS (TURBO)	18,00
CONTROLE/MEGA-STARFIGHTER III	26,00
CONTROLE/MEGA-SUPERCOM III	26,00
CONTROLE/NESS-PRO-PAD/TRANSP.	20,00
CONTROLE/NESS-SUPERCOM II	26,00
ESTOJO P/ CARTUCHO	0,45
FOTOS COLORIDAS	1,50

APARELHOS	US$
SUPER NESS (BABY)	160,00
SUPER NESS (COMPLETO)	200,00

CONVENIÊNCIAS	US$
ADESIVO (STREET FIGHTER II)	0,85
BONÉ (STREET FIGHTER II)	5,00
CAMISETA M/CURTA (T.TOON)	7,50
PÔSTER - 56X43 CM (S.FIG. II)	2,50
RELÓGIO (STREET FIGHTER II)	12,00
CAMISETA M/CURTA (BATMAN)	7,50
CAMISETA M/CURTA (D.MOVIES)	7,50
CAMISETA M/CURTA (FATAL FURY)	7,50
CAMISETA M/CURTA (S.RAGE II)	7,50

NINTENDO	US$
AIRTON SENNA'S	21,00
ALIEN III	21,00
BASQUETBALL 1991	17,00
BATMAN (O RETORNO)	20,00
BATTLETOADS	19,00
BEST OF THE BEST	20,00
CAPITÃO AMÉRICA	16,00
CHAMP RALLY	20,00
D.DRAGON IV	19,00
DICK TRACY	18,00
DOUBLE DRAGON III	18,00
DUCK TALES II	20,00
F 1 HERO II	18,00
FAMÍLIA ADAM'S	18,00
FELIX CAT	19,00
FINAL FIGHT	19,00
FLINTSTONES	19,00
G.I. JOE	18,00
GHOSTBUSTERS II	19,00
GOAL III	20,00
HOME ALONE (ESQ. DE MIM)	19,00
IKARI III	18,00
INDIANA JONES	18,00
INDY HEAT	21,00
JOE E MAC	19,00
JOVEM INDIANA JONES	19,00
LEMMINGS	19,00
MC KIDS	20,00
MEGA MAN VI	21,00
MICKEY MOUSE III	21,00
NINJA GAIDEN III	17,00
POWER BLADE II	18,00
PRINCE OF PERSA	19,00
PRO AM II	22,00
ROBOCOP IV	18,00
SIMPSONS IV	23,00
SPIDERMAN	17,00
STAR TRECK	23,00
STREET FIGHTER III	20,00
STREET FIGHTER V	25,00
SUPER CONTRA	18,00
TALESPIM	18,00
TARTARUGA NINJA III	19,00
TERMINATON II	19,00
TETRIS III	19,00
TICO TECO	18,00
TINNY TOON II	19,00
TOM E JERRY	18,00
TOUCH DOWN FEVER	20,00
X-MAN	18,00

SUPER NESS	US$
ACROBAT MISSION (ALT)	20,00
ALIEN III (ALT)	31,00
ALIEN X PREDADOR (ALT)	24,00
AMASING TENNIS (ALT)	20,00
ASTERIX (ALT)	32,00
AXELAY (ALT)	26,00
BATLETECH (ALT)	33,00
BATLETOADS (ALT)	30,00
BATMAN II (RETORNO)	25,00
BATTLE BLAZER (ALT)	31,00
BATTLE TANK (ALT)	22,00
BEST OF THE BEST (ALT)	31,00
BOB (ALT)	30,00
BUGSY (ALT)	46,00
BULLS VS BLAZER (ALT)	25,00
CALIFORNIA GAMES (ALT)	31,00
CHESTER CHETTAR (ALT)	21,00
CHUCK ROOCK (ALT)	31,00
CONTRA III (ALT)	25,00
COOL WORD (ALT)	31,00
D. DRAGON (ALT)	21,00
DEAD DANCE (ALT)	33,00
DESERT STRIKE (ALT)	20,00
DINOCITY (ORIG.)	41,00
DINOCITY (ALT)	27,00
DRÁCULA (ALT)	32,00
DRAGON BALLZ (ALT)	33,00
DRAKKEN	60,00
EARTH D FORCE	42,00
EXTRA IMINGS	42,00
F 1 HERO (ALT)	32,00
F 1 SUP. DRIVING SUZUKI (ALT)	21,00
F-ZERO (ALT)	23,00
FAMÍLIA ADAM'S II (ALT)	32,00
FAMILY DOG	30,00
FANTASTIC WORLD (ALT)	23,00
FATAL FURY (ALT)	23,00
FINAL FANTASY II (ALT)	55,00
FINAL FIGHT (ALT)	21,00
FINAL FIGHT II (ALT)	36,00
GAL II VAN	30,00
GEORGE FOREMANS (ALT)	31,00
GOAL SUCCER (ALT)	25,00
GODS. (ALT)	28,00
GOLDEM FIGHTER (ALT)	21,00
GOLDEN FIGHTER II (ALT)	25,00
GP 1 - MOTO (ALT)	32,00
GRADIUS III	42,00
GRAND PRIX	31,00
HIT THE ICE (ALT)	21,00
HOME ALONE II (ALT)	22,00
HOOK (ALT)	21,00
IAC HOCKEY II (ALT)	32,00
IKARI (ALT)	32,00
JACK NICKLAUS GOLF	41,00
JOE E MAC II (ALT)	21,00
JOE MADDEN FOOTBALL	33,00
KAWASAKI (ALT)	39,00
KING OF RALLY (ALT)	31,00
LAS VEGAS (ALT)	31,00
LEMING'S	45,00
LETHAL WEAPON (MÁQ.MORTIFERA)	22,00
MARIO IS MISSING	31,00
MICKEY MOUSE-MAGIC QUEST (ALT)	21,00
MISTICAL NINJA	27,00
MORTAL KOMBAT	50,00
MUSYA (ALT)	32,00
NBA ALL STAR (ALT)	32,00
NHLPA HOCKEY (ALT)	22,00
NIGUEL MANSEL (ALT)	32,00
NINJA BOY (ALT)	31,00
OUT LANDER (ALT)	31,00
PAPER BOY	55,00
POWER ATLETE (ALT)	18,00
PRINCE OF PERSA (ALT)	30,00
RAMA MEIA II (ALT)	33,00
RIVAL TURF II (ALT)	26,00
ROBOCOP III (ALT)	21,00
ROCKN RALL RACING (ALT)	31,00
ROCKY BULLWINKLE FRIEND'S	30,00
ROOD RUNES (PAPA LEG.) (ALT)	21,00
ROYAL RUMBLE (ALT)	46,00
S. ADV. ISLAND (ALT)	25,00
S. DUNK STAR (ALT)	31,00
S. MARIO KART (ALT)	50,00
S. STRIKE FUTEBOL (ALT)	25,00
S. PING HUNSER (ALT)	36,00
SKUL JAGGER (ALT)	21,00
SONIC BLASTMAN (ALT)	18,00
SPIDERMAN (ALT)	18,00
STAR FOX	59,00
STAR WARS (ALT)	18,00
STREET FIGHTER II	70,00
STREET FIGHTER II (ALT)	26,00
STREET FIGHTER III (ALT)	35,00
STREET FIGHTER III (CHAMPION)	48,00
STRIKE EAGLE	23,00
SUP. PLAY ACTION FOOTBALL	42,00
SUPER JAMES POND (ALT)	22,00
SUPER OF ROAD (ALT)	35,00
SUPER SOCCER CHAMPION (ALT)	22,00
SUPER TURRICAN (ALT)	37,00
TARTARUGA NINJA IV (ALT)	21,00
TAZMANIA (ALT)	25,00
TECMO NBA BASK (ALT)	32,00
TERMINATOR (ALT)	29,00
THE COMBATRIBLES (ALT)	44,00
THE HUNT FOR RED OCTOBER	21,00
THE LOGS VIKING (ALT)	44,00
TINNY TOON (ALT)	21,00
TKO (ALT)	23,00
TOM E JERRY (ALT)	18,00
TOP GEAR (ALT)	23,00
TWING VOLLEY (ALT)	32,00
ULTRA SEVEN (ALT)	30,00
ULTRAMAN (ALT)	25,00
VALKEN (ALT)	30,00
VEGAS STAKES	30,00
VOLEY II (ALT)	28,00
WING COMANDER (ALT)	31,00
WOLF CHILF	31,00

SOLICITE NOSSA TABELA POR FAX/CORREIO COM MAIS DE 500 TÍTULOS À SUA ESCOLHA

SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO INCLUSIVE POR TELEFONE

GAME SCORE
Rua Baceúnas, 144 - Moóca - CEP 03127-060 - São Paulo - SP - Fone/Fax: (011) 272-2366
GAME SCORE - CEARÁ
Fone: (085) 224-7143 - Fax: (085) 224-5257
GAME SCORE - RIO
Fone: (021) 590-7529

RTS

MAIS LANÇAMENTOS PARA O SEGUNDO SEMESTRE

A cobertura da Consumer Electronics Show, em Chicago, continua rendendo boas notícias! Além dos 46 novos jogos que mostramos em nossa edição passada, tem mais, muito mais! Veja só o que as melhores softwarehouses americanas estão programando para este segundo semestre.

Os planos desta softwarehouse vão agradar democraticamente os fãs da Sega e Nintendo. Vamos começar com os lançamentos para Mega Drive. A versão de **Addams Family** para o console chega no outono americano (algo entre setembro e dezembro). Na mesma época, sai também **Robocop 3,** baseado no filme que você viu em suas férias. **Spider-Man Vs. X-Men: The Arcade's Revenge** também está programado, mas sem data confirmada. Mais para o final do ano sai **Itchy & Scratchy** (Comichão e Coçadinha), jogo que trará todas as piadas e aprontações dos personagens do desenho animado preferido por Bart Simpson. E pra fechar 93, os fãs do Mega ganharão uma versão ação de **Terminator 2 - The Judgement Day**, com oito fases.

Para Super NES, o primeiro lançamento será **Incredible Crash Dummies,** game inspirado num brinquedo muito popular nos States, envolvendo corrida de automóveis com batidas espetaculares. Programado para lançamento a partir de setembro. O 16 bits da Nintendo também terá suas versões de **Terminator 2 - The Judgement Day e Itchy & Scratchy.**

TENGEN

Tradicional parceira da Sega no desenvolvimento de games, a Tengen trará muitas novidades para o Mega nos próximos meses. Agora em agosto está saindo **Mig 29 Fighter Pilot**, simulador de vôo do mais famoso caça soviético. Com alto grau de realismo, pegas incríveis, muitas missões e opções em armas.

Em setembro, mais dois lançamentos: **Race Drivin'**, simulador de corridas com imagens tridimensionais, e **Gauntlet 4**, um tipo de RPG com quatro personagens e labirintos enlouquecedores.

Em outubro, a novidade é **Pit Fighter 2,** possivelmente com novos golpes e quem sabe também novos personagens. Para novembro, a Tengen solta três jogos de uma vez. **Awesome Possun** será uma aventura ecológica, em que você terá a missão de salvar cidades ameaçadas, usinas nucleares com defeito ou rios poluídos. **Grindstormer** terá como tema uma batalha espacial de scroll vertical, chefes enormes e seleção de armas. Por último está programado **Dragons Fury 2,** nova versão do pinball macabro-gótico de enorme sucesso.

Fechando sua programação em dezembro, a Tengen lança enfim a versão de **Prince of Persia** para Mega. A promessa é que o game trará cenários belíssimos, uma caprichada movimentação para o personagem e muitos itens para apanhar nas fases.

O que vem por aí, de cima para baixo: Gauntlet 4, Pit Fighter 2, Awesome Possun e o clássico Prince of Persia

Uma das mais respeitadas produtoras de games do mundo, a Konami só revelou dois lançamentos para o final deste ano. **Teenage Mutant Ninja Turtles - Turtle Fighter** sairá para SNES, Mega e Nintendo 8 bits, mas sem data confirmada. Em vez do clássico esquema de fases, a nova versão terá o estilo SF2: combates corpo-a-corpo, cada um num cenário e com um único adversário por vez. Rocksteady, Beebop, Destruidor e Cia são estes inimigos, claro. O outro lançamento divulgado, mas ainda sem data, é **Castlevania Bloodlines,** para Mega. O game será diferente das versões anteriores, para Nintendo e SNES, mas a saga é a mesma: libertar o reino da Transilvânia do domínio de Drácula.

CAPCOM

Com exceção da ansiosamente aguardada versão de SF2 para Mega, todos os outros lançamentos importantes da softwarehouse para este ano privilegiam o reino Nintendo. Os jogos para Super NES só começam a sair em outubro, com o lançamento de **MVP Football.** Apoiado pela NFL, liga oficial do futebol americano, o game terá imagens digitalizadas, jogos em diversas condições de tempo, modo treino para ensaiar as jogadas e outros recursos interessantes.

No final do ano, a Capcom deve lançar seu primeiro RPG: **Eye of the Beholder,** inspirado no game de mesmo nome para PC. Para formar o time de quatro personagens que podem ser controlados ao mesmo tempo, o jogador poderá configurá-los escolhendo a raça, poderes, mágicas, habilidades e outras características.

Em dezembro, sai finalmente o primeiro game com Mega Man para o SNES: **Mega Man X.** A Capcom garante que o game será muito diferente das repetitivas versões de Nintendo lançadas até agora. Com 12 Mega de memória, a versão traz como principal novidade os dois companheiros do herói: os robôs-tiras RX e RY. Mega Man estará mais poderoso do que nunca, com novas armas e poderes.

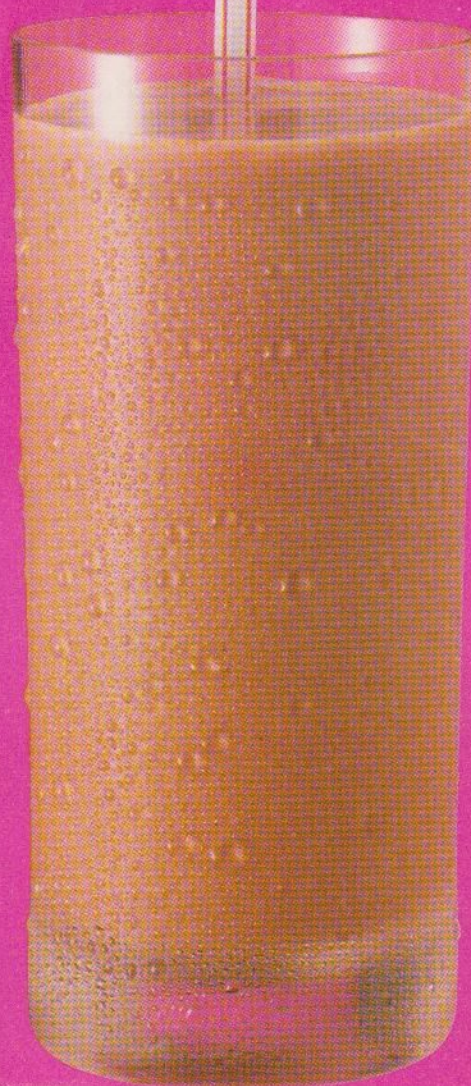
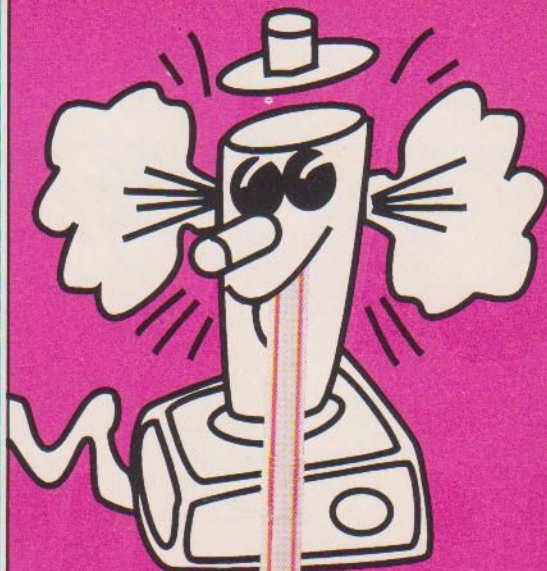
O Nintendo 8 bits também ganha dois lançamentos de peso este ano, ambos em outubro. **Chip and Dale 2**, com Tico e Teco, é um deles. Pegando carona no seriado para a TV, o jogo traz o vilão Fat Cat e outros personagens como Zipper, Gadget e Monterrey Jack. O outro - acreditem - é **Mega Man 6.** Recordista absoluto em número de versões para o mesmo videogame, o herói cibernético volta às turras com dr. Willy que, desta vez, tem oito novos robôs.

A softwarehouse promete bons lançamentos para Mega nos próximos meses. Agora em agosto, ela já está lançando **Tecnoclash.** Aventura de sete fases, o game poderá ser jogado com o novo controle de 6 botões que a Sega está lançando em setembro. O personagem principal é o príncipe Ronnan, que conta com a ajuda dos amigos Faarg e Chazz para libertar seu reino. Tudo na base das magias, poderes e armas especiais.

Também em agosto está saindo **General Chaos,** para Mega, game em que o jogador comandará uma tropa de guerreiros, podendo jogar contra o computador, contra outro jogador ou em dupla contra o computador. Misturando ação, estratégia e luta, General Chaos promete ser algo bem diferente do que estamos acostumados a ver.

Em setembro, sai **Super Baseball 2020** para Mega. Em vez de jogadores, são robôs que disputam campeonatos de baseball, com direito a explodir os adversários. **Haunting Starring Polterguy** sai na mesma época. Neste divertido jogo de ação e estratégia, você comandará um fantasma que procura pegar 250 objetos da mansão onde mora, evitando assim que sejam herdados por uma maldosa família.

Finalmente, está programado para o Natal o lançamento de **Runes of Virtue: Darkwatch Warriors**, para SNES. Segundo a Electronic Arts, o game é um RPG de fácil operação e que exige soluções criativas para desbravar 150 níveis.

As novidades da Electronic Arts, de cima para baixo: Tecnoclash General Chaos (ainda em agosto) e Superbaseball 2020, com robôs em campo (em setembro)

E TINHA GENTE QUE PENSAVA QUE STREET FIGHTER 2 JÁ DE[U] O QUE TINHA QUE DAR, JÁ HAVIA SATURADO, QUE NINGUÉ[M] AGÜENTAVA MAIS.... POIS SIM. BASTOU SAIR A VERSÃO TURB[O] DIA 10 DE JULHO NO JAPÃO, PARA O FENÔMENO SF2 VOLTAR CO[M] FORÇA TOTAL. COM RESPEITÁVEIS 20 MEGA DE MEMÓRIA, O NO[VO] CARTUCHO REALIZA TODOS OS SONHOS DOS GAMEMANÍACO[S]: JOGAR COM OS CHEFES, AUMENTAR A VELOCIDADE DOS MO[VI]MENTOS, DAR HELICÓPTEROS NO ALTO, USAR GOLPES MA[IS] PODEROSOS... UM DELÍRIO. SE VOCÊ É UM DOS PRIVILEGIADO[S] QUE JÁ COLOCOU AS MÃOS NESTA PRECIOSIDADE, CONFI[RA] COMO FAZER OS NOVOS GOLPES DOS PERSONAGENS. SE AIND[A] NÃO TEVE ESTA SORTE, DEVORE CADA IMAGEM E CADA DETAL[HE] PRA FICAR MA[NJ]ANDO TUDO E D[E]BULHAR QUAND[O] CHEGAR SUA GL[O]RIOSA OPORTU[NI]DADE.

STREET FIGHTER 2 TURBO HYPER FIGHTING/Capcom			
Luta		1 ou 2 jogadores	
Cartucho japonês		20 Mega	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Dois em um

Num só cartucho, a Capcom juntou as versões Champion Edition e Turbo Hyper Fighting, dos arcades. Para jogar com a primeira, escolha o modo Normal. Para detonar com a segunda, escolha Turbo. As duas formas de jogo são absolutamente fiéis às versões para o arcade. Jogabilidade, movimentos dos personagens, cenários, cores... tudo igual, sem tirar nem pôr. Em duas coisas o cartucho conseguiu ser até melhor que o arcade: no final de cada luta, depois que o narrador fala *You Win* ou *You Loose*, a galera do cenário reage com vaias e aplausos. E a velocidade dos personagens chega a ser ligeiramente superior à das máquinas de fichas. São detalhes pequenos, mas que demonstram todo o carinho com que a Capcom produziu este jogo fantástico.

Mais equilíbrio

Na versão World Warrior, havia o time dos personagens fortes e dos mais fracos. O lutador Guile, para quem soubesse jogar bem, era quase imbatível. Pois uma das novidades do *SF2 Turbo* é que, com a inclusão de novos movimentos, os personagens tornaram-se mais equilibrados, principalmente no modo Turbo. Chun-li, Dhalsin e Blanka, por exemplo, são agora lutadores do maior respeito e capazes de encarar qualquer um.

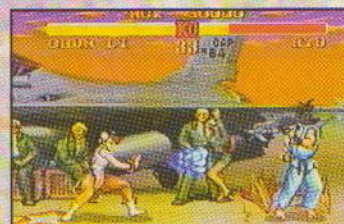
Turbo, o melhor

O grande barato da nova versão é o modo Turbo Hyper Fighting. Pra começar, você pode jogá-lo com quatro velocidades, todas superiores à normal, que já é rápida. Uma luta na velocidade quatro chega a ser absurda, coisa de Bruce Lee. No Turbo, Chun-Li ganha magia, Dhalsin some e aparece na tela, Ken gira no alto... mil pirações. Bom, vamos para a ação que é o que interessa.

Além das fases de bônus dos tijolos e do carro, SF2 Turbo tem esta aqui, diretamente dos arcades: arrebente os barris para pontos extras

Na versão World Warrior, Chun -Li era uma jogadora muito rápida, mas com golpes limitados

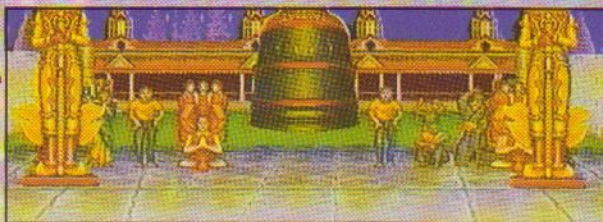
O guarda-roupa dos personagens e[stá] mais variado. São três cores difere[n]tes, correspondendo às versões Wo[rld] Warrior, Turbo e Champion Editio[n]

No modo Champion Edition da nova versão, ela ganha o mortífero Balão, salto mortal que termina com joelhada ou chute

E no modo Turbo, a garota bota pra quebrar: tem até magia. A nova versão deixou todos os personagens mais equilibrados

ABREVIAÇÃO DOS GOLPES

S	Qualquer soco
SFo	Soco forte
SFr	Soco fraco
SM	Soco médio
C	Qualquer chute
CFo	Chute forte
CFr	Chute fraco
CM	Chute médio
2s	Dois segundos

M. BISON

Cruel e sem piedade: este é Mike Bison, o vilão do game. Ele arranjou treta com todo mundo e todos os personagens querem dar um pau nele. Mas Bison é bom pra caramba! Ele se veste de vermelho na versão original. Agora aparece de verde na versão Champion e de cinza no modo Turbo. M. Bison aparece com o nome Vega no cartucho japonês.

TORPEDO DE FOGO - ← 2 s, → + C

PISAR NA CABEÇA - ↓ 2 s, ↑ + C

TESOURA - ← 2 s, → + C

ARREMESSAR INIMIGO - perto do adversário, → + S

VEGA

Vega é um espanhol ágil pacas e usa garras parecidas com as do Wolverine. Ele é o mais rápido do game, porém não é muito forte. E perde suas garras se apanha demais.

Vega aparece vestido de vermelho e azul na versão original, de verde e amarelo no modo Turbo e de verde e preto na versão Champion. No cartucho japonês, ele aparece com o nome Balrog.

CAMBALHOTAS - ← 2 s, → + S

PULAR DA PAREDE - pule para a parede e acione →

AGARRAR-SE NA GRADE OU CANTO - ↓ 2 s, ↑ + C

FLICK- SFr + SM + SFo 2 s (no modo Normal - ←, ←)

PULAR DA GRADE E ATACAR COM GARRAS - SFo antes de chegar no inimigo

PULAR DA GRADE E JOGAR INIMIGO AO CHÃO - SFo perto do inimigo

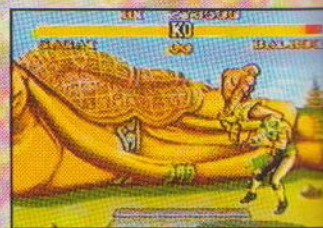
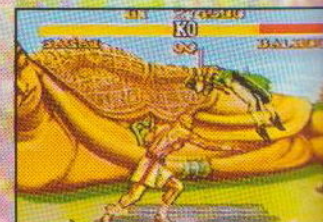
ATACAR INIMIGO NO ALTO - ↑, SFo encostado no inimigo

SAGAT

Este tailandês é o principal rival de Ryu. Por quê? Saca a marca no peito de Sagat? Ela é fruto de um belo Dragon Punch desferido por Ryu há tempos. Agora, Sagat quer se vingar... o cara treinou tanto que chegou a desenvolver um golpe exclusivo, o tiger uppercut, um pouco mais forte que o Dragon Punch de Ryu. Ele aparece de azul na versão original. Agora, vem de calção cinza no modo Turbo e de vermelho no Champion Edition. Sagat é o único chefe que não troca de nome no cartucho japonês.

TIGER UPPERCUT- →, ↓, ↘ + S

JOELHADA DUPLA - ↙, ↗ + C

MAGIA ALTA - ↓, ↘, → + S

MAGIA BAIXA - ↓, ↘, → + C

ARREMESSAR INIMIGO - perto adversário, → + SFo

BALROG

Balrog é um boxeador peso-pesado ao estilo de Mike Tyson. Suas porradas são as mais fortes do game e desferidas com muita rapidez. Como todo pugilista, Balrog só usa os punhos e é bastante revanchista, pois está a fim de dar um pau no cara que lhe tirou o título de campeão mundial de boxe, o vilão M. Bison. Detalhe: Balrog usa roupa azul na versão original, laranja na versão Turbo e amarela no modo Champion. Aparece com o nome M. Bison no cartucho japonês.

DIRETO ← 2 s, → + S

UPPERCUT - ←, → 2 s + C

GIRO COM SOCO - SFr + SM + SFo 2 s

CABEÇADA - SFo perto do adversa

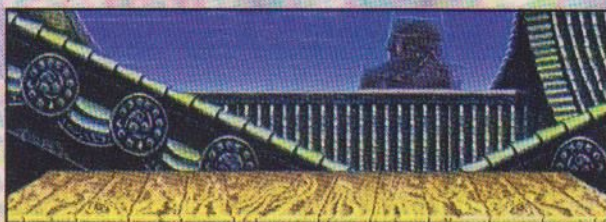
JAB- SFr

COTOVELADA - CFr

SOCO NA LINHA DE CINTURA - ↓ CFo

RYU

UAU! Ryu tomou umas vitaminas e ficou bem mais forte. Seu Dragon Punch não varre a tela como o de Ken, mas é mais devastador. E a giratória derruba logo na primeira vez que acerta o adversário. Mais um detalhe curioso: Ryu troca de braço ao desferir seu soco médio.

O japonês tem dois novos golpes: uma arrasadora giratória no alto e uma joelhada esperta. Branco no original e cinza na Champion Edition, Ryu aparece em cinza. Seu cenário é um capítulo à parte. Os detalhes do céu enchem os olhos.

DRAGON PUNCH: →, ↓, ↘ + S

GIRATÓRIA NORMAL: ↓, ↙, ← + C

MAGIA: ↓, ↘, → + S

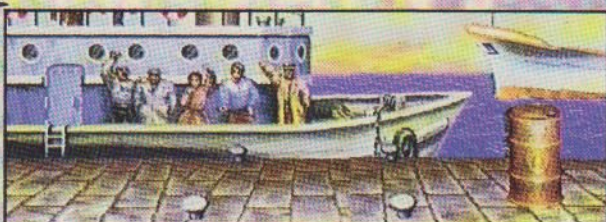
JOGADA (COM O PÉ): chegue perto e aperte → + CFo ou CM

JOGADA (COM A MÃO): bem próximo, → + SFo ou SM

JOELHADA: perto do adversário, CM

GIRATÓRIA NO ALTO: pule e detone com ↓, ↙, ← + C (modo Turbo)

KEN

Se na versão anterior Ken era gêmeo de Ryu, no novo jogo ele tem características diferentes. Pintou uma joelhada inédita, ótima para desgrudar o adversário. O deslocamento lateral de seu Dragon Punch é maior e um só golpe destes (com soco fraco) é capaz de derrubar. O Hurricane Kick ficou mais rápido e chega a atingir o adversário quatro vezes seguidas. Na versão Turbo, a giratória é mais alta. Com tudo isso, Ken acabou se tornando um dos melhores personagens para as lutas. Na versão original ele pinta com roupa vermelha, na Champion vem de cinza e de azul no modo Turbo.

DRAGON PUNCH pra derrubar na primeira: →, ↓, ↘ + SFr

MAGIA, agora mais forte: ↓, ↘, → + S

JOELHADA: chegue junto e aperte CM

JOGADA PARA TRÁS com giros: chegue junto e use CFo

GIRATÓRIA NO ALTO: pule e aperte ↓, ↙, ← + C (modo Turbo)

SUPER NES

CHUN-LI

A única lutadora do game está mais rápida que antes. Em compensação, perdeu um pouco de força. A chinesa Chun-Li ganhou quatro novos golpes: magia e Cyclone Kick no alto (modo Turbo) e Balão e mortal (Champion Edition). Seu chute rápido agora sai também com o chute forte. E a jogada no alto é mais fácil de fazer.

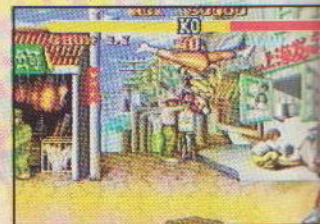
A Chun-Li original era azul e a da versão Champion Edition, rosa. A novidade aqui é poder lutar com uma Chun-Li cinza. Seu cenário não sofreu modificações. Todo poder às mulheres: Chun-Li usa as pernas como nenhum outro lutador.

BALÃO: caia de joelho na nuca do adversário. Chegue bem perto e aperte CFo

MORTAL: pertinho do inimigo, ataque com CM

CHUTE RÁPIDO: aperte C várias vezes seguidas

MAGIA: ←, ↙, ↓, ↘, → + S (modo Turbo)

PISADA NA CARA: pulo, ↓ + CM

CYCLONE KICK NO ALTO: pule e em cima, detone com ↓ 2s, ↑ (modo Turbo)

GUILE

Foi o personagem que menos mudou nesta versão. Afinal, na World Warrior ele já era o mais apelão. O famoso facão, com chute forte, agora pode atingir o adversário duas vezes. A rasteira do americano ficou com um alcance um pouquinho maior. Ele consegue pegar seus oponentes no alto com mais facilidade, para depois jogá-los no chão - e isso tira uma energia... No modo turbo, a novidade é que o sonic boom demora menos tempo para sair da mão de Guile. Cores; original, verde; champion edition, marrom; turbo, azul.

FACÃO DUPLO: ↓ 2s , ↑ + CFo

JOELHADA: → + CM

QUEBRA-ESPINHA: pegar o advers rio no alto e dar ↑ , CM ou CFo

JOGADA NO CHÃO: pegar o adversário no alto e dar ↑ + SFo ou SM

GANCHO: chegue junto e aperte SM

SONIC BOOM agora sai mais rápi ← 2s, → + S

BLANKA

Totalmente selvagem. O brasileiro Blanka está muito mais animal. Suas garras parecem mais afiadas e sua mordida tira mais energia que antes. O choque melhorou bastante: além de estar mais rápido e fácil de acionar, ele sai com soco forte.

Blanka ganhou apenas um novo golpe. É a bolinha para cima: com ela você voa para o alto e cai na cabeça do inimigo. Verde no primeiro SF2, azul na Champion Edition, cinza é a sua mais nova cor. Só uma reclamação: sua voz ao ser derrotado está menos animal.

MORDIDA: bem de perto, aperte SFo

BOLINHA: ← 2s, →+ S

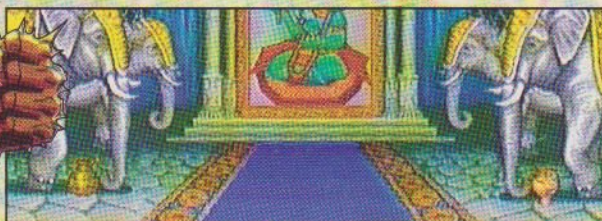
CHOQUE: SFo várias vezes seguidas

CABEÇADA: perto, ataque com →+ SM

BOLINHA PARA CIMA: ↓2s, ↑+ C (modo Turbo)

DHALSIM

O indiano foi um dos personagens que mais evoluiu na nova versão. Para dar seus famosos parafusos, você não precisa esperá-lo atingir o alto da tela: um salto a meia altura já é suficiente. Dhalsim agora grita "yoga" quando dá o croquinho. Mas chocante mesmo é a nova magia yoga teleport, que o faz desaparecer por alguns instantes e ressurgir em outros pontos da tela. Além de surpreender o adversário, esta tática (disponível apenas no modo turbo) também permite escapar de ataques. Cores: original, marrom; Champion Edition, azul; e Turbo, cinza.

PARAFUSO COM OS PÉS: ↑ , ↓ + CFo

GOLPES SÓ DO MODO TURBO

YOGA TELEPORT um pouquinho para a frente de onde estava: ← , ↓ , ↙ + CFr + CFo + CM

YOGA TELEPORT para trás do adversário, bem afastado: →, ↓, ↘ , SM+ SFo + SFr

YOGA FIRE: ↓ , ↘ , → + S

YOGA TELEPORT para o meio da tela: ←, ↓, ↙ + SM + SFr + SFo

YOGA TELEPORT para trás do adversário: →, ↓, ↘ + CFo + CFr + CM

YOGA FLAME: ← , ↙ , ↓ , ↘ , → + S

SUPER NES

ZANGIEF

O russo grandalhão está um pouquinho mais rápido, mas continua lerdo. Seu pulo vai mais alto e alguns golpes melhoraram. A girada já pode ser feita andando. Ou seja: ficou mais fácil livrar-se das magias chatas dos adversários. A enterrada à la Guile engrossa a fileira de golpes legais.

O único golpe novo de Zangief é uma girada rápida para fugir das rasteiras. O pilão triplo ainda é o ataque mais animal e continua difícil de executar. Vermelho no primeiro SF2 e verde na Champion Edition, Zangief fica até azul no modo Turbo.

PEITADA: ↑, ↓ + SFo

GIRADA LENTA: é um giro de braç[o] longo e lento que evita magias. Ba[s]ta apertar dois botões de soco a[o] mesmo tempo

ENTERRADA: herança do Guile. Pertinho do inimigo, aperte → + CM

PILÃO TRIPLO: dedos pra que te quero! Boa sorte: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, ↑, ↗, → + S

GIRADA RÁPIDA: curta e rápida. Ape[r]te dois botões de chute de uma só v[ez] (modo Turbo)

E. HONDA

O lutador de sumô já não era dos mais ágeis, e sua velocidade continua a mesma na nova versão. Em compensação, ganhou novos recursos. Agora, ele pode dar tapas rápidos e andar ao mesmo tempo. O seu torpedo é capaz de derrubar. Honda tem ainda uma dolorida joelhada e um tapa inédito. A novidade do modo turbo é uma espécie de voada, em que o personagem se joga de peito e braços abertos para cima de sua vítima, caindo sentado. Um golpe de peso. Cores: original, azul; champion edition, rosa; turbo, vermelho.

TORPEDO: ← 2s, → + S

JOELHADA: chegue junto e aperte CF

VOADA: ↓ 2s, ↑ + C (modo Turbo)

TAPAS RÁPIDOS enquanto anda: S várias vezes seguidas + →

KARATÊ: ↑ , SM ou SFr

ROYAL RUMBLE

Pancadaria no ringue! Se você é fã de socos, pontapés, voadoras e golpes muito, mas muito desleais, comemore o lançamento de Royal Rumble. Trata-se de um sensacional game de luta livre. Aquela mistura de esporte e teatro que deixa a galera dos States maluquinha. E andou fazendo sucesso por aqui também, na TV. O cartucho é, disparado, o melhor do gênero. São 16 Mega de gráficos animais, com direito a imagens digitalizadas, golpes do balacubaco e sacanagens mil. Não dá pra ficar parado.

MODOS DE JOGO

Royal Rumble tem três tipos de competição diferentes para você se divertir. Tag Team é uma luta em time, com revezamento entre os feras. O modo Royal Rumble é uma bagunça: todos contra todos. E ao mesmo tempo! O último modo é o campeonato, uma seqüência de lutas, um contra um, para ver quem leva o título. O que mais impressiona neste game é a imensa variedade de golpes. Cada lutador tem manhas especiais para acabar com a raça dos outros. A maior diversão é descobrir quais os melhores golpes de cada um. Para você não ficar perdidão no lance, ligue-se nas manhas que AÇÃO GAMES descolou.

GOLPES ANIMAIS

Aperte X para dar um quebra-espinha

Agarre com o X e aperte Y para jogar os caras para fora do ringue. Hilário!

Suba no corner com o Direcional e aperte B para amassar seu adversário

Uma cabeçada não faz mal a ninguém. É só apertar A (com alguns lutadores)

Cadeirada também vale. Desça do ringue, aperte X pra pegar a cadeira e Y pra jogá-la no meio da idéia do adversário

Se o juiz torrar sua paciência, dê uns sopapos para ele ficar esperto

TAG TEAM

Você controla um time. O computador (ou um amigo) comanda o time adversário. Nesta opção, são dois contra dois. Mas só um de cada vez. No Triple Tag Team são três lutadores em cada equipe.

Para trocar de lutador durante o combate, aperte B e detone pra valer

ROYAL RUMBLE

Bagunça é pouco. São seis carinhas se batendo o tempo todo. Uma zona total. Ideal para treinar agilidade. E uma boa tática também.

Concentre-se em um. Não dá pra acabar com todos de uma vez

COMO ACABA A LUTA?

Você pode optar entre "One Fall" e "Brawl". No primeiro, além de acabar com a energia do oponente, você precisa subir em cima dele para vencer. Já no Brawl, basta deixar o adversário sem energia.

Imobilize o adversário para ganhar a luta no modo One Fall

Com este nome parece mais um game de carangas. Mas GP 1 é um baita jogo de corrida de motos. E não é racha de molecada. O game simula com realismo um campeonato mundial de motociclismo categoria 500 cilindradas. Os pilotos e as pistas são os mesmos do circuito verdadeiro, sem tirar nem pôr. Dá pra comprar peças para a moto e contratar um mecânico legal. Só os gráficos dão algumas pisadinhas na bola de vez em quando e o som é meio sem graça, como na maioria dos games de corrida. Detalhe: dá pra duas pessoas jogarem ao mesmo tempo e no mesmo trajeto. Um barato! Mas aí vira racha...

NO MODO 1P VS. 2P, NÃO DESISTA SE VOCÊ ESTIVER MUITO ATRÁS: SÓ QUEM ESTÁ PERDENDO CONSEGUE CORRER A 365 KM/H, A VELOCIDADE MÁXIMA

O MELHOR MECÂNICO É HANSEN. SUSPENSÃO, MOTOR E QUADRO É COM ELE MESMO

DOS TREZE CIRCUITOS, O DE SUZUKA, NO JAPÃO, É O MAIS DIFÍCIL

Treine antes

Não entre de cara num campeonato. Dê umas bandas pelas pistas para pegar as manhas. Escolha as pistas no Course Select.

Acione o Machine Select para escolher uma moto. A melhor é a ZTR 500

No modo Practice, tente memorizar ao máximo as curvas da pista. Comece a fazer uma curva quando aparecer a setinha de aviso

COMANDOS	
A	acelera
B	freia
R ou L	no manual, aumenta ou diminui marcha

Tá valendo

Para encarar uma corrida, você precisa dar uma volta de qualificação.

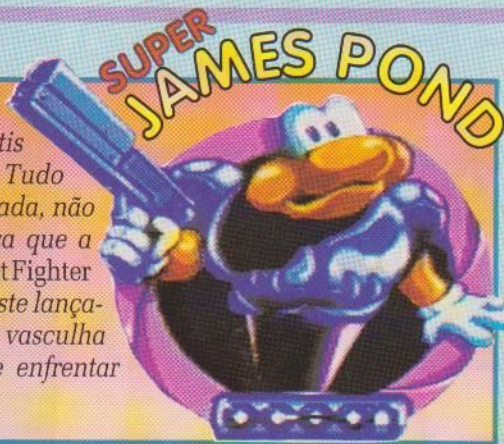
Na largada, saia a mais de 100 km/h: basta man sua aceleração próxima ao limite entre a pa branca e a vermelha do marcador no topo da te

Largada fantasma! Saia a milhão e continue ace rando sem se desviar. Você passa por cima adversários mesmo largando em décimo-sexto

Ao fim de qualquer corrida, você ganha um cac Olha só o prêmio do cara que chega em prime

Tente investir money na sua suspensão, sen você está sujeito a tomar altos capotes como e

Super James Pond é um game repleto de gráficos coloridos com elementos infantis e desafios simples, sem grandes segredos. Tudo parece ser feito de pelúcia. Não tem porrada, não tem sangue, não tem enigma. Isto indica que a galera que curte jogos como o violento Street Fighter 2 ou o "cabeça" Flashback não vai curtir este lançamento da Ocean. Neste jogo, James Pond vasculha um castelo mágico para coletar itens e enfrentar vários inimigos.

ACESSO PELO CASTELO

Para entrar nas fases, o lance é usar as várias portas espalhadas na frente do castelo. Você pode subir as torres e os telhados para alcançar todas as entradas.

As portas em que você já entrou têm o rosto de James Pond. Fique atento e não perca tempo

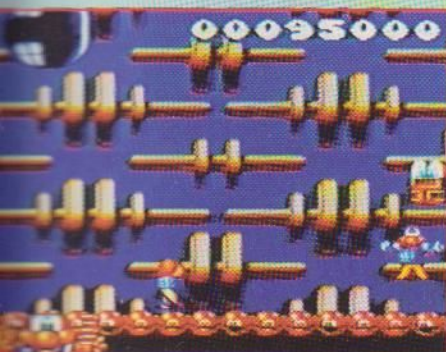
SUPER JAMES POND / Ocean

Aventura — 1 jogador

COMANDOS

B	pulo
Y	esticar-se ou agarrar-se

Pegue os pingüins

Durante o jogo, pintam poucas surpresas exceto os chefes e mais umas coisinhas. Os itens são variados, mas servem sempre para a mesma coisa: ganhar pontos! Mas se você tem paciência e fé, vamos lá: tome dicas! Detalhe: para terminar qualquer fase, você precisa pegar todos os pingüins da tela e encontrar a baliza de saída.

Pegue o par de asinhas na caixa de interrogação e vá até o topo da tela para encontrar a saída

Dê cabeçadas nos blocos que estão no caminho, pois é onde você encontra a maioria dos itens

Nesta tela, use o avião que estava na caixa de interrogação para dar o fora da fase

Pule neste latão em que está escrito ICING e fature uma fase de bônus esperta

NÃO PEGUE OS POTINHOS SORRIDENTES QUE APARECEM EM ALGUNS CANTOS DO JOGO, POIS HÁ VENENO DENTRO DOS FRASCOS. SE VOCÊ PEGÁ-LOS, PERDE ENERGIA

OUT OF THIS WORLD

Saia da fase - se de repente você estiver encrencado no meio de uma fase e quiser sair dela, voltando à tela da password, basta apertar L e R juntos e em seguida o Select.
Ivan M. Nunes Correia, SP

BATMAN RETURNS

Mais vidas - vá para a tela de Options do game, onde você escolhe a configuração do joystick e nível de dificuldade. Sem sair dela, use o joystick 2 para fazer o código ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A. Se a seqüência entrou direitinho, você ouvirá vários sons estranhos. Então, com o controle 1, escolha a opção Rest e você verá que pode chegar a nove vidas. Legal, não?

CYBERNATOR

Mais Continues - aí vai uma grande manha pra você encarar este agitado game com o dobro de Continues. Na tela de apresentação, selecione a palavra Option e então faça a seqüência ↑, L, R e Start. Comece o game normalmente. Quando você levar bomba e aparecer a mensagem Game Over, verá que seus Continues são seis.

SUPER STRIKE EAGLE

Passwords - que tal dar uma olhada nos estágios mais adiantados do game? Na tela de apresentação, aperte Select para que apareça a tela de entrada de códigos. Então digite:

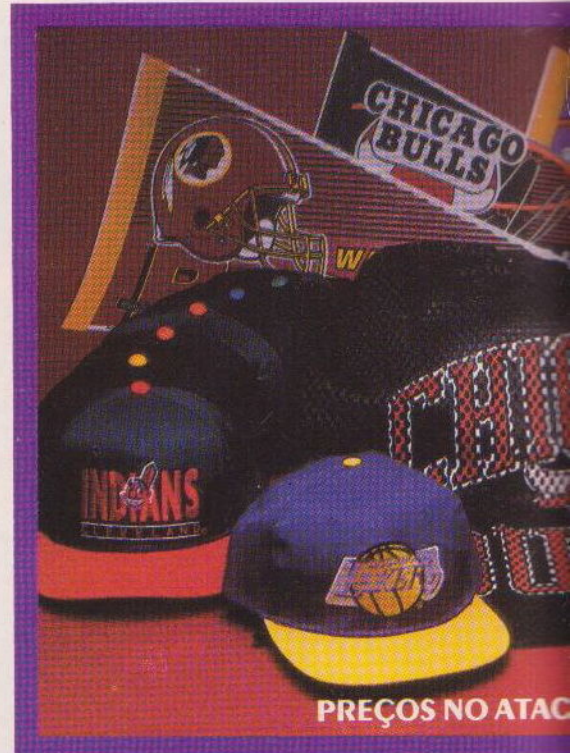
Lybia Day - 066F87FH
Lybia Night - 062H869D
Gulf War Day - CGGG4724
Gulf War Night - 90B68G8C
Korea Day - 057F4902
Korea Night - HF3H09H8

BULLS VS. BLAZERS

Passwords - senhas de algumas das melhores partidas para você disputar com alguns times nesse clássico do basquete.

Spurs - #GWBBCVK
Lakers - FLXBB3VQ
Bulls - PXXBBCVG
Blazers - #BWBBCVH
Pacers - CCXBBWVH
Nets - KDOBDCVD
Sonics - #QOBBCV8
Jazz - 7VWBBCVG
Warriors - V6WBBCVL

FIM DE FÉRIAS PROMOÇÃO ATÉ O FINAL DO ESTOQUE ENTREGAS SUPER RÁPIDAS

TUTTI

NEGO

FAZEMOS TRANSCODIFICAÇÃO

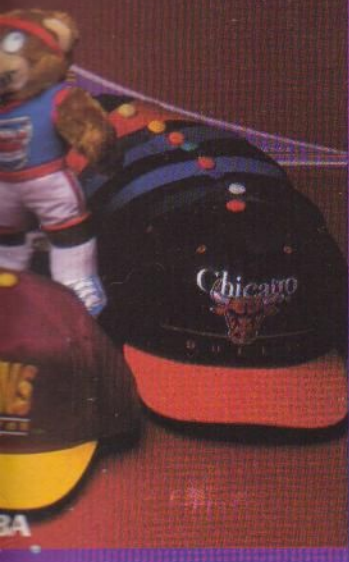
NHLPA HOCKEY
X-MAN
SUPER SIDE KIDS
DE VOLTA P/ FUTURO III
LAKERS X CELTICS
S. 2 EM 1
DOUBLE DRAGON
SPLATER HOUSE
JENNIFER CAPRIACCI
BATMAN III
CYBORG
SUPERMAN
F 22
BULLS X LAKERS

CHACAN
G LOC
TERMINATOR II
3 EM 1 ESPORTES
OUT RUN 2019
FATAL FURY
CRUDE BUSTER
USA BASKETBALL
CHESTER CHETAH
OUT LANDER
STRIDER II
TOP PPO GOLF
CIBERCOP
OUT OF THIS WORLD
LOTUS TURBO CHAL.
S. OF THE BEST II
GODS
ATOMIC RUNER
AMAZING TENNIS
MAZIN SAGA
NINJA GAIDEN
LEMMINGS

CONSULTE JÁ,
DESERT STRIKE II, GOLDEN AXE III, SPALTER

COOL SPOT 7UP
CAPITÃO AMÉRICA
TURTLES IV
MARIO LEMIEUX HOCKEY
S MÔNACO GP
KID CHAMALEON
JAMES BOND 007
OHAMMAD ALI BOXING
FLINTSTONES
KRUSTYS FUN HOUSE
GOLDEN AXE II
CALIFÓRNIA GAMES
STREET OF RAGE
X MUTANTES
ROLING THUNDER IV
GOLDEN AXE I
CRUE BALL
ALISIA DRAGON
DARIUS II
CASTLE OF ILLUSION
CHIC CHIC BOYS
EVANDER HOLLIFIELD
ROAD RUSH II
HIT THE ICE HO
TERMINATOR
POWER ATHLET
TINNY TOON
ERNEST EVANS
PREDATOR II
A. SENNA GPII
SUNSET RIDERS
SHADOW OF TH
ROLO
M'C DONALDS
SLIME WORLD
QUACKSHOT
BATMAN RETUR
F1 HERO NAKA
H. Q. II
S. VOLEYBALL
ARIEL MERMAI
SONIC
SONIC II
BATLEOTOADS
SIMPSONS
ALIEN STORM

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1162 - 5o AND. C

NAS COMPRAS ACIMA DE 4 CARTUCHOS, VOCÊ PODE PAGAR COM 4 CHEQUES QUINZENAIS REAJUSTÁVEIS

CIE!!

ER WORLD
OLEY TWIM
MILY DOH
L RACING
AZ MANIA
TURRICAN
OLF CHILD
TETRIS II
OMANDER
B. O.B.
TRA SEVEN
ECNO NBA
BULLWIN -
F FRIENDS
OL WORLD
T LANDER
RAMA 1/2
R F1 HERO
ALIEN III
ARE LAY
PREDATOR
CONTRA III
IS WORLD

JACKY CRUSH
NBA ALL STAR CHALLENGER
CHUCK ROCK
HIT THE ICE HOCKEY
CALIFORNIA GAMES
POP TWIMBEE
BATTLITECH
RUSHING BEAT II
KID DRÁCULA
SUPER DUNK STAR
MONSTERS
DEAD DANCE
BULLS X BLAZERS
F1 ROCK
BEST OF THE BEST
GOAL
NIGEL MANSELL
USHIO AND TORAK
K.O. BOXING
THE TERMINATOR
BATTLETOADS
GP-1
DRAGON BALL II

NSULTE JÁ MORTAL KOMBAT
TREAT FIGHTER II TURBO
ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

GAMES

SUPER NES
US$19,99

CHESTER CHETAH
FINAL FIGHT
F. ZERO
TOM E JERRY
SKUL JAGGER
ROBOCOP III
SONIC BLASTMAN
COSMO GANG
SPIDERMAN
MICKEY
E BLUES BROTHERS
RIVAL TURF
ROAD RUNER
SIMPSONS
NHLPA HOCKEY
MAGIC SWORD
TOP GEAR
STAR WARS
FATAL FURY
NCAA BASKETBALL

JOE & MAC II
POWER ATHLETE
DOUBLE DRAGON
KING OF THE MONSTER
SUPER CUP SOCCER
SUPER MARIO WORLD
DESERT STRIKE
HOOK
TINNY TOON
F1 A. SUZUKI
JIMMY CONNORS
SKY MISSION
SKARI
SUPER JAMES POND
DARIUS TWIN
TENNIS AMAZING
DRAGONS LAIR
HALERY'S HUMUNGOUS
GOLDEN FIGHTER
MÁQUINA MORTÍFERA

APARELHOS US$
SUPER NINTENDO BABY US$ 150,00
SUPER NINTENDO COMPLETO US$ 190,00

ALIEN III
BATLEOTOADS
BATMAN RETURNS
DARWING DUCK
DUCK TALES II
F1 A. SENNA
GATO FELIX
FERRARI GP
FLINTSTONES
GOAL II

GOAL III
PRINCE OF PERSIA
ROCKMAN V
SPIDERMAN
STAR WARS
STREET FIGHTER III
THE JATSONS
TINNY TOON II
WACKY RACES
TERMINATOR

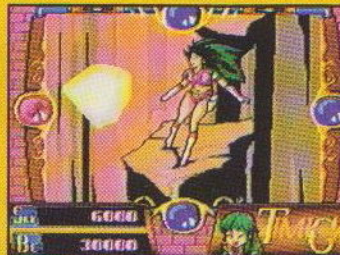
TRONCO CHAVE/FAX: (011) 221.6722

TIME GAL / Wolfteam			
CD-Ação			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

TIME GAL

Lembra-se de Dragon's Lair ou de Space Ace? Estes games têm gráficos tão animais que acabam parecendo desenhos animados com alto grau de ação. Time Gal, lançado para Sega CD, joga no mesmo time, só que exige muita atenção. Você comanda a garotinha Time Gal numa viagem pelo tempo procurando sarna pra se coçar. Da Pré-História ao século 41, a garota enfrenta dinossauros, gladiadores, helicópteros, naves estelares e até a própria Morte, com foice e tudo!!! Mal dá para respirar...

De olho nas luzes

As aventuras de Time Gal aparecem numa tela, onde há uma "lâmpada" para cada lado. O lance é ir sempre na direção da que está acesa. Mas quando as quatro luzes brilham simultaneamente, atire para detonar os inimigos que pintarem.

Às vezes a própria tela dá as dicas: neste caso, saque que você deve pular para a pedra que está brilhando

Quando Time Gal grita "time stop", obedeça esta ordem e escolha rapidamente a opção correta pra sair vivo

COMANDOS	
↑	pular
↓	cair, descer, jogar-se
B	atacar ou parar o tempo ("time stop")

ESTE GAME SÓ TEM DOIS CONTINUES. NÃO MARQUE BOBEIRA, HEIN?

Dicas e passwords

Este jogo é uma "decoreba" só e o lance é ir tentando e errando até memorizar as seqüências de comandos. Para evitar que você endoideça, damos as passwords. As letras BC, no nome de cada fase, indicam Antes de Cristo e AD, depois de Cristo. Último detalhe: o game não tem ordem de fase. Toda vez que você liga ou dá Reset ele recomeça em outra fase.

Fase BC 30.000
(THMZCYFB)

Corra de um bando de homens das cavernas com cuidado para não ser esmagado pelas rochas.

Fase AD 1588
(DRXHTLQJ)

Fase repleta de caravelas e piratas. No "time stop", clique "jump on the ship".

AD 4001
(KVGPRZCW)

Chefão final: basta acertar os três comandos iniciais e missão cumprida!

Fase BC 70.000.000
(BMCFXWRL)

Cuidado com este monstrão. Ele cospe fogo em você e não dá moleza!

Fase BC 65.000.000
(GJRPWQVKS)

Esta fase é pior que Jurassic Park: é dinossauro por todos os lados! Corra!

Quando a luz no peito de Time Gal se acende, dê "time stop" e acione a opção "go up"

Fase AD 1941
(WBMRJZVH)

Time Gal foi parar num combate aéreo em plena Segunda Guerra Mundial. Pule de asa em asa e escolha "jump into the ocean" no "time stop".

Fase AD 999
(CYVZPBMG)

Cruz credo! A própria Morte veio pra acabar com você. Atire na cabeça e na mão dela

Fase AD 2001
(XPTMCSHD)

Oh não! Uma renca de cyberpunks a fim de molestar Time Gal. Pare o tempo e escolha a opção "go straitgh ahead"

Fase BC 1.600
(RYFGSXDK)

Aqui, o lance é fugir de um enorme mamute.

Fase AD 3001
(QWCDHRKT)

Um terrível gigante quer te pegar. Acione "go up" para escapar vivo.

Fase BC 44
(FTGBDQPW)

Numa arena de gladiadores, você vai encarar um guerreiro e uma pantera.

Fase AD 500
(VSLCZKTJ)

Fase totalmente Indiana Jones: a pie pra lá e pra cá sobre um carr na mina de ouro

Fase AD 1991
(SHKXGJWF)

Tanques e helicópteros de gue estão caçando você. Em "ti stop", dê "jump up to the heli

Fase AD 2010
(ZVYFLGQJ)

Só explosões e avalanches. pra passar numa boa...

AD 3099
(PLQTVMXY)

Fuja destas duas criaturas, acion do "open the hatch" quando o tem estiver pausado

EUROPEAN CLUB SOCCER Virgin Games			
Esporte	16 Mega	1 a 8 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

COMANDOS

- **A** - trocar o "X" entre os jogadores
- **B** - dar chute rasteiro/dar carrinho
- **C** - dar chute por cima/cabecear
- **START** - pausar o jogo/replay/fazer substituição/encerrar o jogo

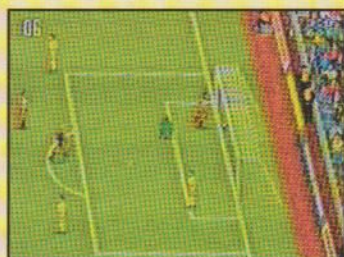
...l é o esporte das massas, você está ligado, né? Então, que ...me sobre clubes de futebol europeus, hein? Se você curtiu ...á correndo à locadora e pegue o seu European Club Soccer, *...versão futebolística que já pintou para o seu Mega Drive. ...nas de times de mais de trinta países do Velho Mundo a seu ...om opção até de montar os uniformes. Os gráficos não ...à perfeição, mas são bonitos e bem sacados. Dá pra fazer ...a de jogadas legais, mas demora um pouco pra sacar tudo. ...m da redondinha, pois este jogo permite: dá pra matar no ...becear, fazer tabelinhas, lançamentos etc. Você pode até ...o esquema tático de seu time, é mole? E a Copa Européia é ... até oito jogadores participando da mesma competição. ...Enfim, se você adora futebol, curte esporte em videogame, ...a e não tem frescuras, olha o* European Club Soccer *aí, cara!*

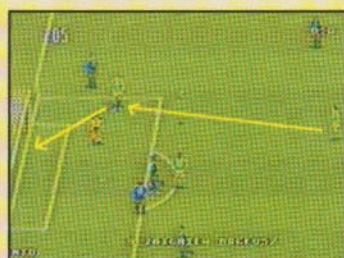
DOMINE A PELOTA

...O JOGADOR QUE ESTÁ SENDO PERSEGUIDO ...UM "X" É O QUE ESTÁ SOB SEUS COMANDOS

...ranças de falta, escanteio ...esso lateral, escolha onde ...r jogar a bola, movimen...te alvo pelo campo

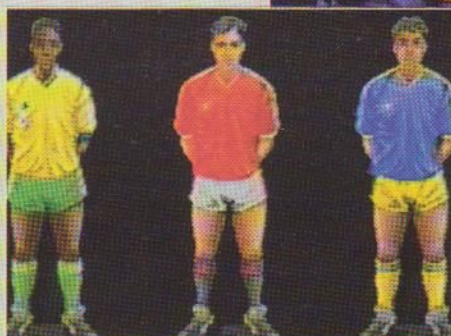
Durante o jogo, você pode fazer até 4 substituições. É melhor tirar de campo os que já receberam cartão amarelo

...carniceiro: falta muito feia ...arretar cartão amarelo ou ...o

Se você enxergar uma brecha, tente driblar o goleiro antes de chutar para o gol

...rmediária dos adversá...ute alto e tente encobrir ...ro

Outra jogada típica: corra para a linha de fundo, cruze para a área do adversário e tente chutar de primeira

AMISTOSO OU COPA

No OPTIONS, o modo Arcade é uma simples partida amistosa e o SIMULATION é a Copa Européia, em que podem participar até oito jogadores, cada um com uma equipe. É pipoca e refrigerante à vontade! Os jogos são eliminatórios, no sistema ida e volta: dois times se enfrentam duas vezes seguidas, somando-se os resultados. Quem fizer mais gols se classificará.

Escolha um dos muitos times europeus antes do jogo...

...e, se quiser, mude o uniforme, escolhendo as cores da camisa, do calção, das meias e dos frisos

Quando ocorre empate após os dois jogos eliminatórios, pinta prorrogação. Se o empate persiste, decisão por pênaltis

ESQUEMAS TÁTICOS

Observe o esquema tático do adversário e escolha um sistema que anule o do inimigo. Dá pra jogar com esquema aberto ou fechado.

Tente anular o jogo do adversário, escolhendo 2-4-4, 3-3-4, 4-2-4, 3-3-1, 5-2-3 ou 2-3-5

DECIDA A DURAÇÃO DAS PARTIDAS INDO ATÉ O OPTIONS. SÃO DEZ OPÇÕES: DE 4 A 90 MINUTOS

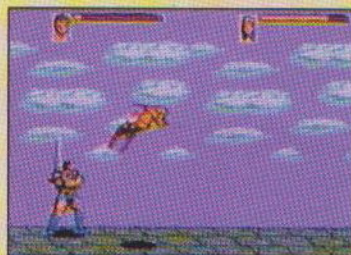
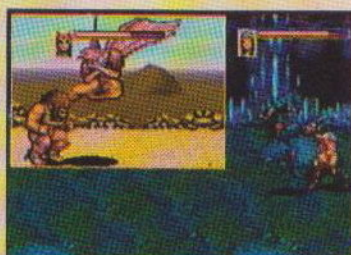
GOLDEN AXE 3 / Sega			
Ação	4 Mega	1 ou 2 jogadores	
GRAFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Bem-vindo! Está para começar mais um capítulo da série "Como Assassinar um Clássico". Fique bem calminho e leia com atenção. O primeiro Golden Axe era o máximo. Música, golpes e magias pra lá de espaciais. Foi, com certeza, um dos melhores games para Mega por uns bons dois anos.

O tempo passou e a Sega lançou o segundo episódio da série. Em vez de melhorá-lo, a softhouse conseguiu fazer um game pior. Mas ainda era legalzinho. Qual não foi a nossa (desagradável) surpresa ao jogar a terceira versão, em pleno 1993 de Virtua Racing, Chakan e outros cartuchos animais. O game é um desrespeito à fama de Golden Axe.

Como de costume, a coisa é mais ou menos um "Streets of Rage medieval". Inimigos e mais inimigos, com scroll horizontal e alguns chefes invocados no caminho. Tudo é absolutamente normal, sem o brilho dos games anteriores. Golden Axe 3 não é chato nem ruim. É apenas mais um game. E, por isso, deveria ter outro nome...

OS DOIS MELHORES LUTADORES HUMANOS. O CARA É O MAIS FO SUA ESPADA É SINÔNIMO DE PO

Aperte B+C para este ser estra detonar um golpe parecido co facão do Guile. Poderoso!

O Versus Mode é ideal para treinar. e dá pra jogar a dois. Se lutar sozinho, pode esperar um final decepcionante

Fique ligado nesta manha: no Versus Mode, mantenha o adversário no canto e desfira socos, chutes etc

Alguns golpes são demais. Saque só este salto maravilhoso. Basta apertar C duas vezes para consegui-lo

Primeiro chefe. Ele vem com o che final, aquele com asas. Acabe c seus capangas para depois ataca

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

O GUGU É O MAIOR LEGAL!!!

Ligadão em videogame, não deixou barato. Criou uma nova mania em programa de tevê

...programa dos jogos ...etrônicos que vai ...scolar brincadeiras, ...safios e prêmios ...ocantes. E tem mais: ...em participa entra ...ntro dos jogos. ...a hora!!!

PLAYGAME

...O PARA DETONAR...

...o domingo, no SBT

ENTENDENDO AS FASES

O game não tem uma única ordem de fases. Cada um dos quatro personagens tem sua fase e, na quinta e última etapas, seus poderes se unem para formar o Capitão Planeta.

MATTI NÃO TEM UMA FASE SÓ PRA ELE. MAS COMANDA TUDO COM SEU CORAÇÃO!

"Pela união de seus poderes. Eu sou o Capitão Planeta". Quem não se lembra destas palavras? Elas são a marca registrada do Capitão Planeta, um dos primeiros super-heróis ecológicos da história. Capitão Planeta é um herói completo. Afinal, ele nasceu da união de cinco jovens. Eles possuem os poderes do coração, terra, ar, água e fogo. Sua missão é proteger a Terra da devastação ecológica. E no game a história não é diferente. Você precisa fazer de tudo para limpar a Terra de substâncias tóxicas. Confira as cinco fases deste jogo divertido recém-lançado pela Tec Toy. Divirta-se!

LINKA

É russa e tem o poder do vento (ar). A fase rola nos subterrâneos. Sua missão é evitar que o ácido letal afogue Linka.

Siga a corrente do produto químico até a comporta . Pendure-se nela e use o Direcional para fechá-la

O chefe é baba. Suba para a plataforma da direita e use o tiro triplo no vidro duas vezes. Desça e atire em qualquer lugar. Prontinho

KWAME

Africano, Kwame tem o poder da terra. Nesta fase, você precisa destruir vários computadores. O chefe é o Dr. Blight.

Não se assuste com os lasers . Toda vez que você destrói um computador, descola um globo de energia

Dr. Blight não está com nada. Fique na plataforma do meio atirando sem parar. Use o tiro simples

WHEELER

Este norte-americano tem o poder do fogo. Sua tarefa é destruir as máquinas radioativas que fabricam substâncias tóxicas.

Não há mistério. Vá pelos corredores tipo caverna e, ao chegar à máquina, atire duas ou três vezes

Destrua as pedras verdes e você acabará com Duke Nuke. Detone um andar de cada vez, dando cacetadas nas pedras que ameaçam subir

GUI

Chegou a vez da água. G asiática e seu maior desafi conseguir chegar ao topo energia suficiente.

Para evitar a alta tensão, pegu rona neste cabo de ferro pesad

Chefe. Fique do lado esquer atire na arma dele. Suba, mud lado e atire nas três bolsas de c bustível. Mande ver!

CAPITÃO PLANET

Após as quatro fases vira Capitão Planeta. Você tiros ilimitados, mas só chances para vencer o chef

Comece destruindo as armas, este lança-meleca. Pegue globo energia antes de ir ao chefão fi

Atire nas esferas que protegem chefão. Atire de um lado, vá pa outro e continue atirando. Depois destruir o chefão, THE END

BLASTER MASTER 2 / Sunsoft			
Aventura	8 Mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

BLASTER MASTER 2

Uma gangue de mutantes invadiu a Terra. Eles estão no barato de badernar o coreto. E só você pode salvar o seu amado planeta. A bordo de um tanque superequipado, sua missão é acabar com os planos sinistros da trupe de mutantes.

Apesar de a história ser tão batida quanto "mocinho-salva princesa", Blaster Master 2 é um game original. A perspectiva da ação muda no decorrer do jogo. Você controla o tanque de duas visões diferentes: de lado e de cima. E, quando está fora do tanque, nosso herói tem dois tamanhos diferentes. É o maior baratão.

Tiros versáteis

• O campo de ação de seus tiros é impressionante. O canhãozinho do tanque dispara em 16 ângulos. É só atirar sempre mirando com o Direcional. Assim, você evita perder energia.

• Blaster Master 2 é a continuação do ótimo game original para NES 8 bits. A Sunsoft fez um excelente trabalho. Além de ser hiperdinâmico, o game tem jogabilidade quase perfeita. Se você se amarra em jogos de ação, corra para a sua locadora.

ARMAS PODEROSAS

Dê um Pause para sacar as armas especiais que você possui. Você começa sem elas. Pegue itens no meio do caminho para poder se divertir. Saque só:

As armas estão na coluna da esquerda. De cima para baixo, temos: tiro triplo, míssil com search, tiro multidirecionado e escudo

FIQUE LIGADO: OS COMANDOS MUDAM CONFORME A VISÃO DE JOGO

- PARA SAIR DO TANQUE USE ↓+C.PARA ENTRAR APERTE B,↓ + C

PRIMEIRA FASE

Você está no meio das montanhas. Que legal! É, seria demais se os mutantes não tivessem escolhido este lugar para morar. Esta fase é enorme e cheia de detalhes: um verdadeiro retrato do game.

Desça do tanque sempre que pintar uma escadinha esperta. Há itens à sua espera

Uma vez de posse da chave, abra esta porta. Um novo mundo o aguarda...

Quando chegar ao fim da linha, pule com tudo para sair em outra tela

A perspectiva mudou: agora a sua visão é aérea e não lateral

Um subchefe. Acabe com este casulo para sua arma ficar mais potente

Este labirinto é broca, irmão. Destrua tudo que pintar na sua frente

Agora sim, pintou o chefe. Arrase esta abelhona para ganhar a chave da saída

Ufa! Você acaba de encontrar a saída do labirinto. Preparado para a segunda fase?

TAZ-MANIA

Invencibilidade e seleção de fases - conecte os dois controles ao seu console. Com o videogame ainda desligado, segure os botões A, B, C e Start no joystick 1 e A, B e C no joystick 2, tudo junto. Ligue o Mega Drive, espere aparecer a tela de apresentação e aperte Start no controle 1. Se tudo tiver dado certo, você ouvirá um som diferente. Então comece o game e aperte Start para pausar. Em seguida, aperte B para ficar invencível e C para escolher fases.

Evandro Sampaio, Osasco - SP

TYNY TOON

Mapa completo - descobri várias fases de bônus e fases que não haviam sido ainda mostradas pela revista. Use a senha TDQQ QWWW QKQQ QQQW WGRY e você verá o mapa completo, com todas as minhas descobertas.

Fabiano P. Vasconcelos, Santos Dumont, MG

ALIEN 3

Seleção de fases - na Tela de Apresentação, faça esta sequência de comandos com o joystick 2: C, ↑, →, ↓, ←, A, →, ↓. Comece o jogo e, com o Start, pause-o em qualquer momento. Aí é só fazer a seqüência C, A e B enquanto o game estiver parado. Aperte de novo o Start e você pulará para o próximo estágio.

EX-MUTANTS

Facilidades mil - esta dica serve para você fazer seleção de estágios, aumentar o número de vidas ou conseguir armas ilimitadas. Na tela de opções, escolha a Music 5 e o Sound FX 21. Depois disso, ilumine a palavra Exit e aperte A, B e C enquanto pressiona o Start. Você ouvirá Shannon tirando um sarro (ele dirá Too Easy, ou fácil demais), e você terá uma tela de seleção de fases onde dá também para conseguir outras facilidades. Mas fique ligado: você só pode fazer uma escolha, ok?

"Ué! Battletoads com Double Dragon? É sério?". Sim, sim, sim, é pra valer! Os habilidosos sapos Rash, Zitz e Pimple se uniram aos briguentos irmãos Lee para detonar os planos maléficos dos vilões Shadow Boss e Dark Queen. Que bagunça, hein? Mas tudo bem, o jogo é animalescamente bom, cheio de golpes bem sacados e situações que mesclam os universos dos dois games que originaram este lançamento da softhouse Tradewest. Os gráficos estão acima da média NES, a jogabilidade empolga e tudo soa muito divertido. Se a moda pegar, Battletoads/ Double Dragon periga sair para SNES e Mega Drive. Sucesso garantido!

HERÓIS E VILÕES

RASH

ZITZ

PIMPLE

BILLY

JIMMY

ABOBO

BIG BLAG

ROPER

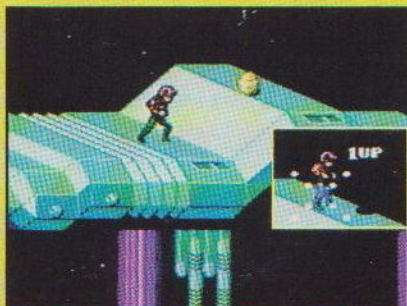
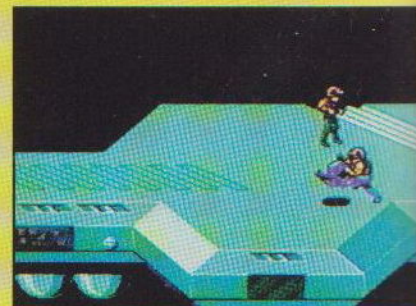
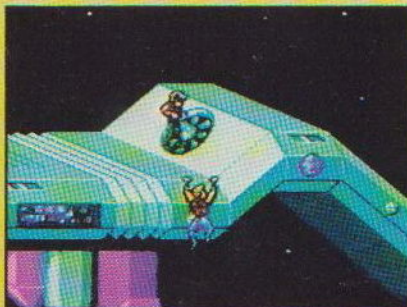
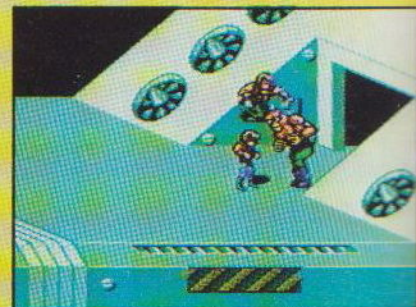
ROBO-MANUS

SHADOW BOSS

DARK QUEEN

SETE FASES ALUCINANTES

FASE 1 - NAVE COLOSSUS

VOCÊ COMEÇA FORA DA NAVE E TEM DE DAR O MAIOR TRAMPO PARA ENTRAR.

Pule em cima destes ovinhos para pegar pontos e itens, como esta vida extra

Para detonar retro blasters como este, dê joelhadas nos malditos

Quando você estiver pendurado nos cantos da nave, tome cuidado para ninguém pisar em suas mãos, senão você cai

Chefe - Trabalho em equipe: um jogador deve ir à frente para socar Abobo várias vezes e o outro player dá a joelhada fatal

FASE 2 - DENTRO DA NAVE COLOSSUS

BATTLETOADS / DOUBLE DRAGON / Tradewest

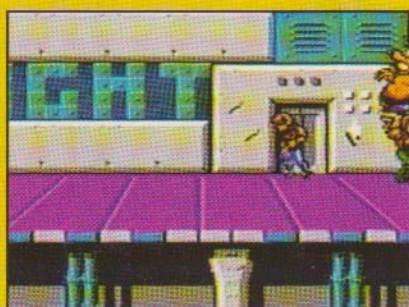
Ação | 2 Mega | 1 ou jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

VOCÊ CONSEGUIU ENTRAR. MAS AGORA TEM DE FAZER A MAIOR LIMPA NA NAVE.

Pegue este porrete e faça a limpa nos inimigos. Aperte B para pegar o bastão, dar porretada ou enterrar o inimigo no chão

Ao dirigir um jet ski, pegue todos os ovinhos para faturar uma vida extra e atropele os inimigos, acionando →, → + B

Não dê moleza para o cara da porta: pegue no chão as dinamites que ele atira e jogue de volta. Mas acerte as bombas bem na porta

Chefe - Trate Big Blag como uma bola de vôlei: um jogador pega o cara e o joga pra cima enquanto o outro mete uma voadora

FASE 4 DETONANDO A COLOSSUS

AGORA VOCÊ COMANDA UMA PEQUENA ESPAÇONAVE E ESTÁ FORA DA COLOSSUS.

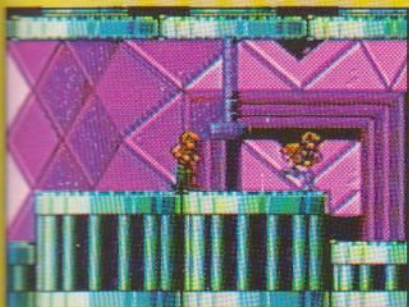
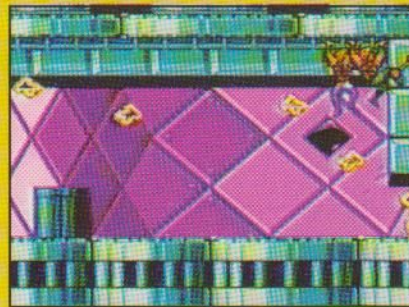
No espaço, detone os asteróides e as minas explosivas e acumule mais e mais pontos

Você vai suar para acabar com a nave Colossus. Ataque com mísseis, destruindo a frente e depois as turbinas da espaçonave

FASE 3 NA BASE

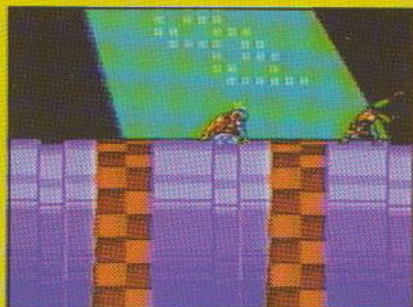
AGORA VOCÊ ESTÁ NO QUARTEL-GENERAL INIMIGO, QUE TEM CORREDORES POR TODO O LADO. CUIDADO COM AS DESCARGAS ELÉTRICAS.

Aperte B para soltar a corda e desça no buraco, atacando os inimigos com tufão: pressione o Direcional para o lado da parede e aperte B

Neste corredor repleto de descargas elétricas que tentam sugar você, passe de costas e numa boa

Passe a mil por hora neste corredor, senão este martelo cai do teto e acerta a sua cabeça, OK?

Chegue pendurado neste local, pressione B para chutar alavancas como esta e acione ↑ para se esquivar dos perigos

Chefe - Desça o braço neste fortão com metranca, Roper, não dando tempo para o vilão atirar em você

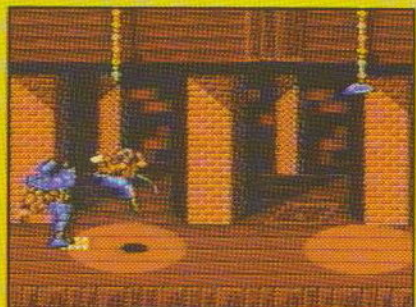
CONTINUAÇÃO ➤

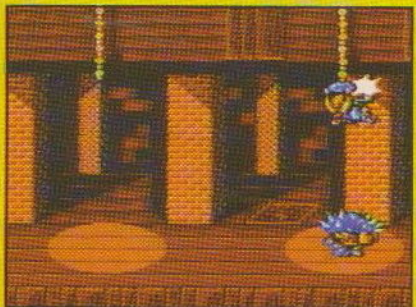
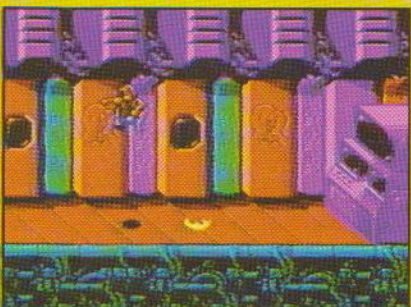
FASE 5 - SOBRE A NAVE DE FUGA

Por trás da asa, saem vários inimigos que atiram estrelinhas em você. Abaixe-se!

A César o que é de César: devolva as dinamites para os caras que as atiram, acertando precisamente nas janelinhas

Cuidado com os jatos de fogo das turbinas. Uma queimadinha, adeus vidinha!

Chefe - Para debulhar Robo-Manus, dê duas voadoras nele e passe por baixo várias vezes

FASES 6 E 7 - OS CHEFÕES

Fase 6 - Detonando Shadow Boss: arrebente a cara dele usando voadoras...

Fase 7 - Vencendo a Dark Queen: dê muita porrada, pois ela é muito rápida...

...e pendure-se no lustre quando este chefão se transformar nesta coisa!

...e não encoste na vilã enquanto ela estiver transformada em fogo

COMANDOS

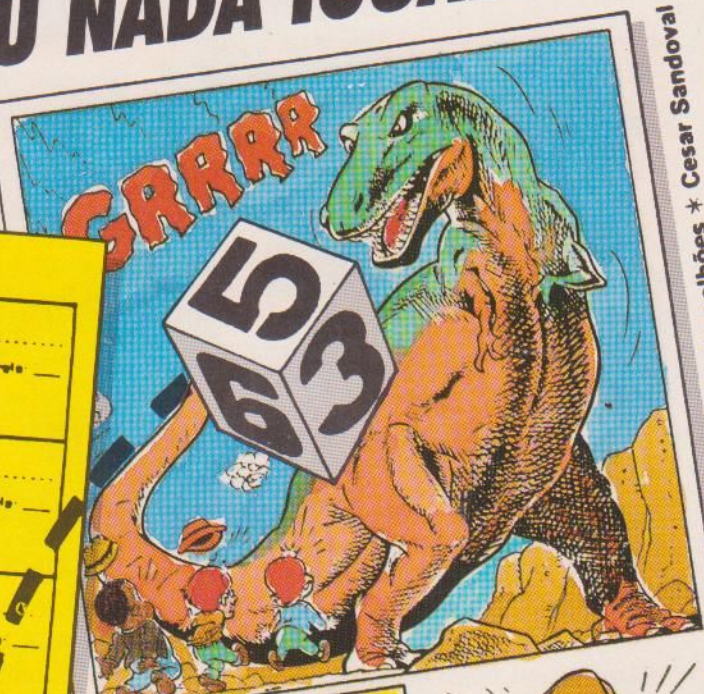
A	pular/acelerar nave
B	dar soco/dar chute em jet ski ou pendurado/ nave dá tiro
B mantido pressio-nado	aparecer mira e soltar míssil
B perto do inimigo	dar joelhada
→, →+B	dar golpe fatal/empurrar jet ski adversário
A + B	dar voadora normal
↑	se esquivar estando pendurado
→, →	correr

ITENS

MOEDINHA	invencibilidade
3 QUADRADINHOS	recarrega toda energia
"1 UP"	uma vida extra
OVINHO	pule nele e encontre algum item ou ganhe pontos

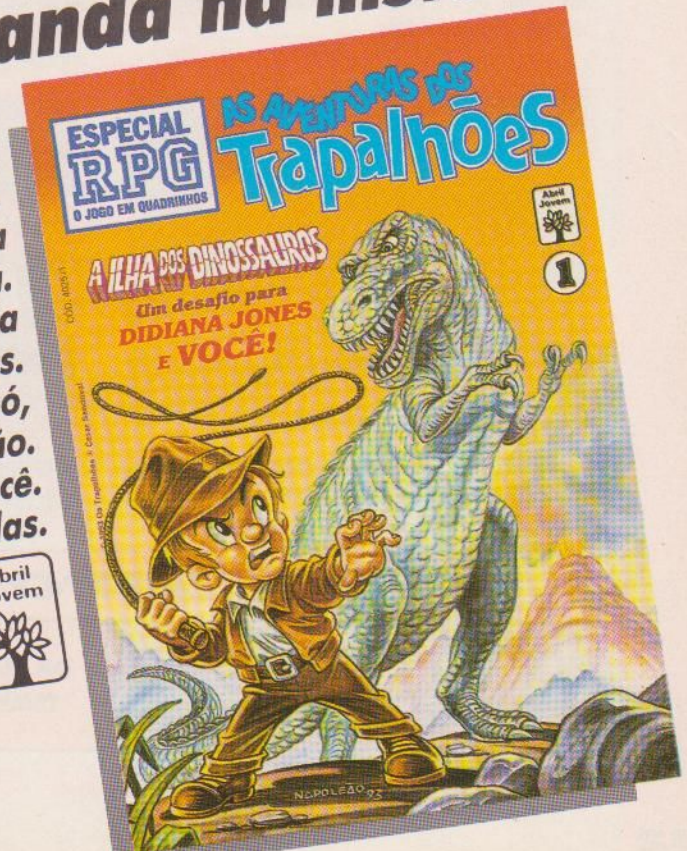
SE VOCÊ QUER SE DAR BEM MESMO NESTE JOGO, JOGUE SOMENTE COM OS DOUBLE DRAGON

OS CINCO CONTINUES DESTE JOGO SÃO DIVIDIDOS ENTRE OS DOIS JOGADORES

VOCÊ NUNCA VIU NADA IGUAL!

Pela primeira vez nos quadrinhos, o jogo onde você manda na história.

Use sua esperteza e sorte.
No RPG, o Jogo de Interpretação de Papéis,
você é o herói da aventura.
Para jogar, só precisa da cartela
e do dado, que vêm na revista.
Conforme os números do dado, a história
toma caminhos diferentes.
Como se fossem várias aventuras numa só,
com final de sucesso ou não.
Só depende de você.
Pegue já o seu e boas jogadas.

Abril Jovem

52 PÁGINAS
NAS BANCAS

Depois de anarquizarem no game para Mega Drive, Mick e Mack estão de volta a um console Sega. Eles são as estrelas de Global Gladiators, conhecido por aí como McKids. É isso mesmo, galera: o game do hambúrguer e do catchup. Sem dúvida, um jogo saboroso. Bom apetite!

O esquema de Global Gladiators é relativamente simples: você tem um tempo certo para pegar um determinado número de "Ms" (símbolo do McDonalds) em cada fase e depois achar a saída. Lá, no final da fase, um alegre Ronald McDonalds o aguarda. Você chega a ele e...finito. Bico, né?

Surpresas mil

GLOBAL GLADIATORS / Virgin
Aventura — Lançamento Tec Toy — 1 jogador

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

O lance até parece fácil. Mas não é bem assim. Há vários detalhes que podem complicar a sua tarefa. Inimigos camuflados, plataformas em desnível e muitos outros jeitos de sua energia ir para o espaço. A solução é prestar atenção redobrada e procurar os símbolos da lanchonete mais famosa do mundo por todos os cantinhos de cada tela.

As fases se dividem em blocos de três. Ou seja: as três primeiras fases têm o mesmo visual, bem como as fases 4, 5 e 6. E assim por diante. Só o objetivo não muda. Sua cabeça deve estar ligada apenas e tão somente nos "Ms". Coma um lanchezinho para não ficar com fome e viaje neste ótimo game da Virgin que a Tec Toy está dando de presente para os mastermaníacos brasileiros. Boa diversão!!!

Pegue TODOS os "Ms" a partir da quinta fase. El ficam mais raros. Se você deixar uns 4 ou passarem batidos, dança legal

Não fique de bobeira. Toda vez que vir um troço destes, marque a tela

Aha! Depois de pegar os "Ms" necessários, vá atrás de Ronald McDonalds. Ele lhe dará um belo abraço de parabéns

Uma vidinha esperta na quinta fase, a 2-3. Pas pulando meio de lado pela cachoeira e desco esta vida. Nem tente cair n'água

Vasculhe bem o alto das telas. Há surpresas escondidas em muitas fases. Dê uma de Indiana Jones!

Fase de bônus. Você precisa pegar o lixo que cai do céu e jogá-lo dentro das enormes latas.

Na sétima fase o visual muda mais uma vez. É Toki Town. Mick e Mack ficaram mais urbanos.

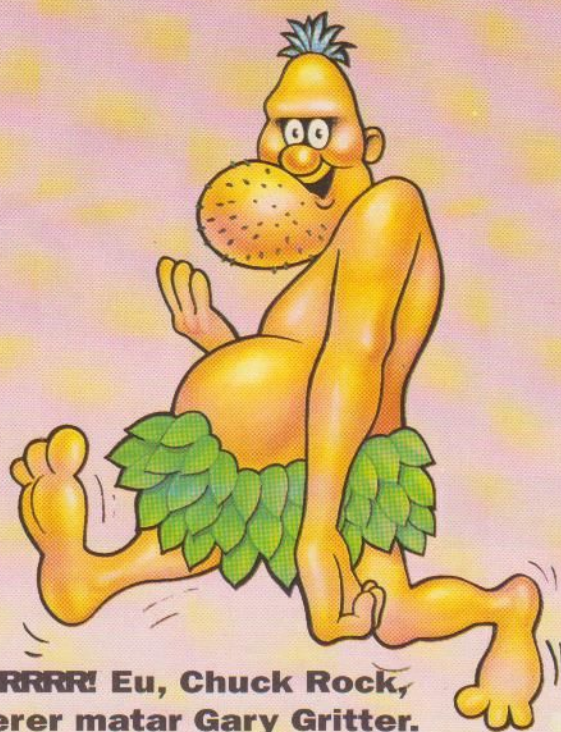
ITENS IMPORTANTES

	RECARREGA SUA ENERGIA		DÁ MAIS TEMPO		RENDE UMA VIDA EXTRA

NO INÍCIO DE CADA FASE VOCÊ FICA SABENDO QUANTOS "Ms" PRECISA DESCOLAR

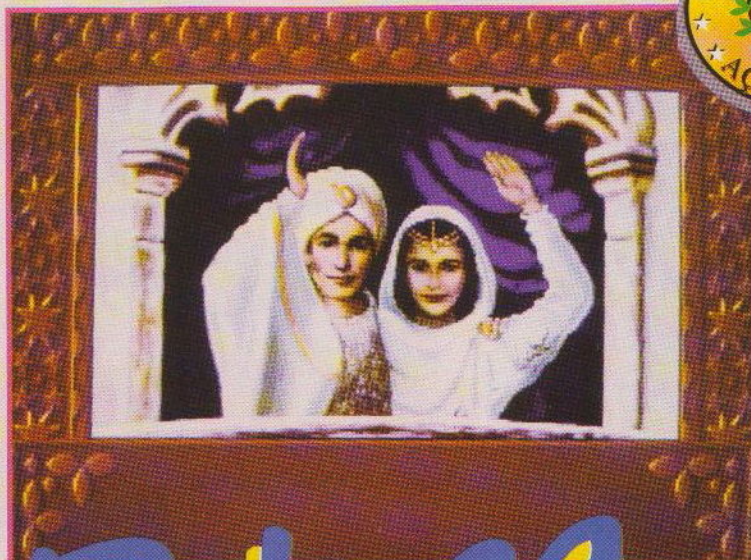
COMANDOS

1 - pulo	2 - tiro	↑ + 1 - pulo alto

CONTROLE O NÍVEL DE ENERGIA PELA CARINHA DE MICK OU MACK. SE ELA FICAR PÁLIDA, CUIDADO

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

Prince of Persia 2

A história de Prince of Persia é uma das mais conhecidas do mundo dos games. Aquele rolo entre a filha do Sultão e o pobre plebeu, que foge da masmorra para salvar sua amada da ameaça do Vizir: casar-se com ele ou morrer. Os persistentes gamemaníacos que levaram esta aventura até o fim viram um belo happy end, com o Vizir vencido e a união do apaixonado casal. E eles viveram felizes por... 11 dias.

O Vizir não se deu por vencido. Ele volta à carga transformado com a cara do príncipe. De quebra, ele transforma o rival em mendigo, e manda os guardas do castelo perseguirem-no. O príncipe consegue fugir do palácio e tomar um navio. Enquanto isso, a princesa começa a perceber mudanças no esposo impostor. Até que o Vizir resolve desmascarar-se e afundar o navio onde seu rival havia fugido. O rapaz sobrevive, chega a uma praia e aí... inicia o caminho de volta para o castelo.

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA:
PC 286 DE 10MHZ, WINCHESTER DE 10 MEGABYTES. MONITOR VGA. ACEITA TODAS AS PLACAS DE SOM

PRINCE OF PÉRSIA 2 / Brotherbu
Ação | 1 jogado
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERS

PC

CARA NOVA

Três anos após o lançamento da primeira versão, *Prince of Persia 2: The Shadow and The Flame* é lançado como continuação da história e mudanças que enchem os olhos. Os gráficos e os cenários estão muito mais bonitos e detalhados. Os movimentos dos personagens também: agora, você precisa de duas teclas para comandá-los. Há vozes digitalizadas e a trilha sonora é sem comentários. Enfim, o game está demais!!!

DESBRAVANDO LABIRINTOS

O tempo total do jogo agora é 75 minutos. As fases rolam em diversos lugares. O primeiro cenário é o interior de uma caverna, bem na praia onde o príncipe foi parar após o naufrágio. Fuçando os labirintos, você vai encontrar uma saída nada convencional para o próximo cenário. Na caverna, por exemplo, é um tapete mágico que leva o príncipe para a próxima etapa, num castelo abandonado.

No interior da caverna você vai matar saudades labirintos que são marca registrada de Prince of Pe

Esta é uma das cenas da belíssima apresentação do game: o príncipe fugindo dos guardas do Vizir

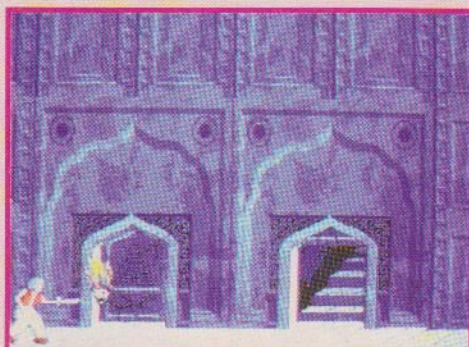
Para abrir a porta da caverna, pise em todas as pedras, menos na que tem o símbolo igual ao da porta

O tapete mágico é seu passaporte para o próx cenário. Parece coisa do Aladdin

A MAIORIA DOS LABIRINTOS TEM UM ATALHO PARA O FINAL. MAS SE VOCÊ FIZER O CAMINHO MAIS DIFÍCIL, PODERÁ PEGAR MAIS POTES

NOVOS PERIGOS E INIMIGOS

Lembra-se das armadilhas dos labirintos na versão anterior? Pois saiba que eles estão ainda piores. Nem todas as lajes soltas tremem antes de cair: despencam e pronto. Em vez de guilhotinas verticais, há lâminas enormes embutidas nas paredes. Passou distraído e zapt! O príncipe é cortado ao meio. As famosas lanças já não saem do chão, mas das paredes. Há até uns alçapões muito sacanas. Agora, o pior mesmo são os inimigos, diferentes em cada cenário. Na etapa da caverna, aparecem esqueletos que não dão pra detonar: eles só ficam fora de ação por alguns segundos.

...lhe no que dá passar distraído na frente das lanças. O ...me não poupa realismo e espalha sangue por todo o ...ado: seu príncipe ficou todo espetado

Para acabar com estas cabeças, o lance é atacá-las quando dão uma paradinha bem próximas a você. Aí é só mandar espada

Os guardas mais perigosos são os que esperam você atacar. Você deve atacar e defender-se continuamente, até pintar uma chance para espetar o cara

Quem são estes caras, Rocky and Bullwinkle? Famosos nos States, o alce e o esquilo são pouco conhecidos aqui no Brasil. Mas os desenhos dos dois amigos são muito engraçados e já rolaram por aqui com o nome Alceu e Dentinho. Eles se metem em encrencas fabulosas e sempre conseguem escapar. É um dos desenhos prediletos da galera americana.

Depois de jogos para Game Boy e Nintendo, Alceu e Dentinho chegam agora ao fliperama. E entram pela porta da frente. A Playland acaba de importar mais um pinball legal, para a alegria de todos os arcademaníacos. Rocky and Bullwinkle and Friends é da mesma Data East que fez Star Wars, o arcade que debulhamos na edição passada. Confira!

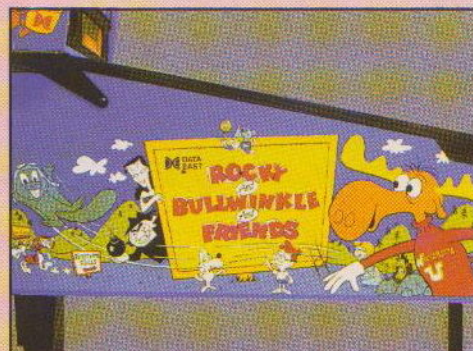
Cores em profusão

A máquina é o maior baratão. Ela traz tudo a que você tem direito: cores, luzes, rampas, multiball e até uma serraria. Isto mesmo, um daqueles lugares onde se trabalha com madeira. E ela não está lá à toa: a serraria rende muitos pontos. Basta ser craque.

Rocky and Bullwinkle and Friends tem um astral muito legal. Os flippers são macios e ajudam bastante. E, o mais legal: a máquina dá muitos pontos. É um dos pinballs mais fáceis que pintaram nos últimos anos. Pelo menos no começo. Se você se amarra nestas máquinas legais, tente este pinball. É diversão garantida.

ROCKY AND BULLWINKLE AND FRIENDS / Data East			
Pinball			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

A máquina vai dando conselhos no decorrer da partida. Mande bola na rampa para avançar bônus

Dê um look nesta serraria. Acerte as bandeirinhas para descolar muitos pontos. A canaleta logo acima dá muitos pontos quando está acesa

O astral deste pinball é demais. Saque só os desenhos do lado de fora. Fique atento ao visor: as animações são the best!

MANHAS ESPERTAS

✷ Logo no começo do jogo, quando você lançar a bolinha, três luzes aparecerão no vídeo da máquina. Cada uma corresponde a uma canaleta da parte superior. Escolha com o flipper da esquerda em qual a bolinha cairá. Se você acertar, legal: ganhará o prêmio.

Dá pra descolar 5 milhões, acender a rampa, ativar a canaleta e multiplicar os bumpers (aquelas bolotas cheias de luzes que mandam a bolinha pra bem longe). Teste sua mira e mude a canaleta superior com o flipper. Boa sorte!

✷ Entre as rampas esquerda e direita há uma canaleta. Se você acendê-la e conseguir mandar a bolinha lá dentro, bingo. Terá a opção de escolher entre dois "prêmios". Tudo dependerá de quantos pontos você tiver. Se estiver detonando, pode escolher multiball e se deliciar com três bolinhas espertas.

Atenção! As duas opções pintarão no visor, uma do lado direito e outra do lado esquerdo. Use os respectivos flippers para fazer a sua escolha. Reflita um pouco antes de tomar uma decisão.

✷ Derrube as bandeirinhas que ficam embaixo da serraria e ganhe muitos pontos. Se você derrubá-las duas vezes na mesma bolinha, surpresa: a serraria se movimentará e você ganhará milhões de pontos ao derrubar todas as bandeirinhas mais uma vez.

✷ As rampas dão pontos e mais pontos. O lance é mandar na rampa esquerda e depois na direita (ou vice-versa). Elas coletam o jackpot, acionam multiball e fazem outras loucuras bacanas.

VOCÊ PODE CURTIR ESTE JOGO NAS LOJAS DA REDE *PLAYLAND*

VENDO

Phantom System com dois controles e dois cartuchos. Carlos Eduardo S. Nunes, tel.:(021) 590-1405, Rio de Janeiro, RJ.

Os cartuchos Super Volleyball e Super Soccer, do Mega Drive. Denys W. Bittencourt, tel.:(021) 293-1192, Rio de Janeiro, RJ.

SNES original com os cartuchos Fatal Fury e Street Fighter 2. Beto ou Alexandre, tel.:(011) 256-6919, São Paulo, SP.

Mega Drive japonês com controle turbo. Marcos Roberto G. Vaqueiro, tel.:(011)227-9047(após 19:00 horas), São Paulo, SP.

Controle Arcade Power Stick. Rafael Belém de Abreu, tel.:(031) 88-1486, Contagem, MG.

Master System com nove cartuchos, pistola e óculos 3D. Igor Gutierrez, tel.:(011) 207-9061, São Paulo, SP.

Master System II com três controles, um cartucho e pistola. Juliano Gonçalves de Vasconcelos, tel.:(0532) 21-0428, Pelotas, RS.

Cartuchos usados de Mega Drive mais um adaptador para cartuchos de Master. Daniel Damien Terceiro, tel.:(011) 241-6431, São Paulo, SP.

Cartuchos usados de Master System. Roberto Gomes dos Santos, tel.:(021) 591-4738, Rio de Janeiro, RJ.

Revista Ação Games edições 01 a 08 e 11 à 20, mais edição especial. E. Levi de Oliveira Costa Jr., tel.:(021) 2-5494, São Gonçalo, RJ.

Top Game VG 9000 com dois controles e um cartucho. Fábio de Oliveira, tel.:(011) 788-1629, São Paulo, SP.

Os cartuchos Street of Rage 2, Indiana Jones and the Last Crusade, Batman Returns e X-Men, do Mega Drive. Alexandre Wingert, tel.:(051) 599-3552 , Sapiranga, RS.

Cartuchos usados de Mega Drive por bom preço. Alisson Mateus Donato, tel.:(0175) 71-1630, Santa Adélia, SP.

Master System II com dois cartuchos, dois controles, rapid fire e óculos 3D, mais um Atari com quatro cartuchos. Thiago Guimarães P.Cordeiro, tel.:(021) 22-8930, Friburgo, RJ.

Master System III com um cartucho e um controle, mais um Phantom System com cartuchos. Diego F. Baptista, tel.:(011) 290-2946, São Paulo, SP.

Nintendo japonês com dois cartuchos e adaptador. Rodrigo Di Sena, tel.:(011) 276-3009, São Paulo, SP.

Mega Boy com 20 jogos e garantia. Jamal Taha Rumi Ibrahim, tel.:(065) 321-3548, Cuiabá, MT.

Turbo Game VG 9000 com um controle e oito jogos. Felipe Gaya, tel.:(011) 940-5764, São Paulo, SP.

Turbo Game com dois controles e um cartucho. Amadeu Gonzaga, tel.:(011) 944-2025, São Paulo, SP.

Mega Drive completo. Esdras C.Silva, tel.:(011) 448-8816, São Bernardo do Campo, SP.

Cartuchos usados de Mega Drive. Sérgio Antônio Cotum Filho, tel.:(011) 426-4804, Itapevi,SP.

Atari com dois controles e 27 jogos. Alessandro Tibúrcio Oliveira, tel.:(027) 339-4900, Vila Velha, ES.

Top Game VG 9000 Turbo com controle turbo, oito cartuchos e pistola. Jacyntho Antônio Jorgino, tel.:(011) 221-9143, São Paulo, SP.

TROCO

Mega Drive japonês com um cartucho por Mega Drive brasileiro o cartucho Super Monaco GP 2. Waldemar P.Oliveira Filho, tel.:(061) 244-9353, Brasília, DF

Turbo Game VG 9000 Turbo com um controle e dois cartuchos por Super Charger com dois controles cartuchos e adaptador. Eutiques J.Savieto, tel.:(067) 241-2570, Aquidauana, MS

Uma Bicicleta Caloi, mais um Hi Top Game Turbo com dois controles, dois cartuchos e adaptador por um Super Nintendo, pago diferença. Leonel da Silva Lopes, tel.:(067) 241-4162, Aquidauana, MS

Super Famicom com adaptador e um cartucho por Mega Drive com dois cartuchos. Bruno Daniel Higa, tel.:(011) 415-9742, Santo André, SP.

Mega Drive japonês com cinco cartuchos por Super Nintendo com Street Fighter 2. Marinaldo Galdino Costa, tel.:(081) 773-1064, Lajedo, PE.

Cartuchos usados de Mega Drive. Nelson Ricardo L.Rocha, tel.:(011) 965-3064, São Paulo, SP.

Cartuchos usados de Nintendo. José Guilherme Marcon, tel.:(054) 226-2175, Caxias do Sul, RS.

Os cartuchos Vigilante, Shape in Columns e Poseidon, do Master System por outros de meu interesse. Valdi Balesteiro da Cruz, tel.:(071) 378-2619, Lauro de Freitas, BA.

COMPRO

Cartuchos usados para Mega Drive japonês. William Genari Dias. Estrada do Rufino, 101, Jd. dos Eucaliptos, CEP 09900-000, Diadema,SP.

Mega Drive, Master System e Nintendo usados. Allan ou Fabrício, tel.:(033) 621-2521, Nanuque, MG.

Mega usado com um controle. Sheila V.Freire, tel.:(073) 231-7914, Ilhéus, BA.

O cartucho Phantasy Star, do Master original, na caixa e com manual. Bruno Fernandes Santos, tel.:(037) 222-5442, Divinópolis, MG

A edição 13 da revista Ação Games. Rose Maria Mylla. Rua Carlos de Carvalho, 250 apto. 61, CEP 80410-180, Curitiba, PR.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Fotografia** - Ivan Carneiro. **Designer Gráfico** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Ângelo Ishi, Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Maira Gisele Magno, Nilo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Igor I. Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição 40, agosto de 1993. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **1ª quinzena de agosto/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222 **Fotolito:** Grafcolor, Fotoline Ltda.
ANER
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

CAMPEONATO NESCAU
OS VENCEDORES
VOCÊ VAI CONHECER OS NOVOS FERAS BRASILEIROS DO VIDEOGAME

SNES
MORTAL KOMBAT

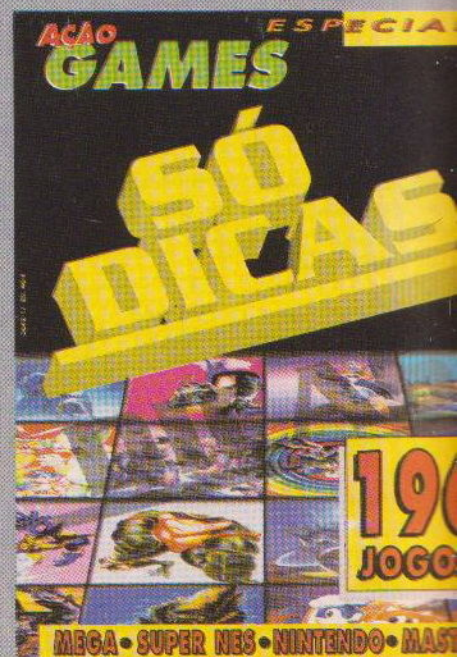
CONHEÇA OS GOLPES, VISUAL E MOVIMENTOS DA VERSÃO-PROTÓTIPO

MEGA
SHINNING FORCE

SAIBA COMO JOGAR A ESPERADÍSSIMA VERSÃO AMERICANA DESSE RPG DE SUCESSO

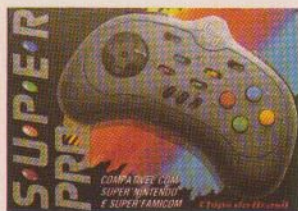
NES
JURASSIC PARK

O NINTENDO 8 BITS É O PRIMEIRO CONSOLE A RECEBER OS NOBRES E TEMÍVEIS DINOSSAUROS

AÇÃO GAMES NÃO É PRA QUEM OLHA, MAS PRA QUEM JOGA VIDEOGAMES

Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha SUPER PRO. Design super ergonomico e um modelo certo pra cada tipo de console.

SUPER PRO: *Compatível com Super Nintendo* é o modelo que além dos 6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.*

SUPER PRO 2: *Compatível com o Mega Drive* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.*

SUPER PRO 3: *Compatível com os videogames Phanton System*, VG 9000* e VG 8000*, Dynavision 2* e 3*, Hi Top Game*, Top System* e Handyvision*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.*

TPC-1

Para Dynavision 2 e 3

TPC-2

Para Mega Drive e Genesis**

TPC-3

Para Phantom System, Hi-Top Game* e Turbo Game**

TPC-4

Para Master System e Atari**

TPC-5

Para SNES e Superfamicom**

TPC-6

Para Nintendo Americano (NES)*

** Marcas registradas de terceiros não representadas e sem vínculo comercial com a Dynacom.*

A DYNACOM APRESENTA:

ASAS INDOMÁVEIS

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5 e 6 são as armas ideais para você mandar tudo pelos ares: são firmes e confortáveis com seu design anatômico e têm Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

TPC-1 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;
TPC-2 tem turbo automático separado para os botões A, B, e C e Slow-Motion;
TPC-3 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;
TPC-4 tem botões A, B e A + B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.
TPC-5 tem botões A, B, X, Y, R e L e Turbo Total para todos os botões;
TPC-6 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.